



Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik dan Hasil Belajar Peserta Didik

Wulan Yulianti Nuraliffah¹, Agusminarti Darlius²

^{1,2}Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Riau

Email : wulanyulianti716@gmail.com¹, agusminarti@umri.ac.id²

Article Info

Article history:

Received July 14, 2025

Revised July 20, 2025

Accepted July 27, 2025

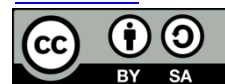
Keywords:

Flashcard, Verbal-Linguistic Intelligence, Learning Outcomes

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of flashcards in improving students' verbal-linguistic abilities and learning outcomes. A combined study comprising 25 scientific articles, encompassing classroom action research, quasi-experiments, qualitative research, and research and development, found that the use of flashcards has a positive impact on various aspects of learning. These impacts include increased vocabulary, conceptual understanding, learning enthusiasm, and language skills. The results showed that flashcards significantly improved students' academic grades and participation. Therefore, flashcards are recommended as an effective and enjoyable learning strategy that can be applied at various levels of education.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received July 14, 2025

Revised July 20, 2025

Accepted July 27, 2025

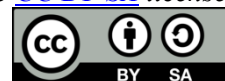
Keywords:

Flashcard, Kecerdasan Verbal-Linguistik, Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan verbal-linguistik dan hasil belajar siswa. Sebuah studi gabungan yang mencakup 25 artikel ilmiah, yang mencakup penelitian tindakan kelas, eksperimen semu, penelitian kualitatif, serta penelitian dan pengembangan, menemukan bahwa penggunaan kartu bergambar memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Dampak ini meliputi peningkatan kosakata, pemahaman konseptual, antusiasme belajar, dan keterampilan berbahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar secara signifikan meningkatkan nilai akademik dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, kartu bergambar direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Wulan Yulianti Nuraliffah

Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: wulanyulianti716@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alat yang sering digunakan adalah *flashcard*, suatu



bentuk media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks untuk membantu siswa memahami berbagai konsep. Dengan kemajuan inovasi dalam pendidikan, penggunaan *flashcard* tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan *verbal* dan *linguistik* siswa. Berbagai penelitian telah menunjukkan korelasi yang kuat antara penggunaan *flashcard* dan peningkatan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *literature review* (kajian pustaka). Menurut (Widiarsa, 2019), kajian pustaka merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik atau permasalahan yang diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber tertulis seperti buku ilmiah, laporan penelitian, karya tulis ilmiah, tesis, disertasi, peraturan perundang-undangan, buku tahunan, ensiklopedia, serta sumber cetak dan elektronik lainnya. Artikel ini menggunakan metode kajian pustaka terhadap 25 artikel ilmiah yang terdiri dari artikel nasional dan internasional yang terbit antara tahun 2015 sampai dengan 2024.

Tabel 1. Hasil Analisis 25 Artikel

No	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel yang diukur	Hasil Penelitian
1	(Riyanto, 2015)	Pemanfaatan Media <i>Light Flash Card</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Smp Negeri 2 Bojongsari	Penelitian tindakan kelas (PTK)	<i>Flashcard</i> , aktivitas, dan hasil belajar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik meningkat dari 62,44% pada siklus I menjadi 75,12% pada siklus II. Dan hasil belajar siswa meningkat dari rata – rata nilai 73,71 menjadi 79,52.
2	(Badu & Uloli, 2023)	<i>Flashcard</i> Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Kosak Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango	penelitian tindakan (<i>action research</i>)	<i>Flashcard</i> , dan peningkatan kosa kata	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> dan <i>games</i> , kosa kata bahasa Inggris siswa kelas 4 SDN 2 Kabila Bone mengalami peningkatan
3	(Refangga & Syamsudin, 2024)	Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> Siswa Di SMP Al - Furqan	deskriptif kualitatif	Literasi, dan kecerdasan <i>verbal linguistik</i> siswa	Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi program literasi yang terstruktur, didukung fasilitas memadai, guru kompeten, dan antusiasme siswa dapat meningkatkan



		Madrasatul Qur'an Tebuireng			kecerdasan <i>verbal-linguistik</i> serta prestasi siswa secara menyeluruh. Namun, diperlukan upaya berkelanjutan untuk terus menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berliterasi.
4	(Lestari et al., 2023)	Pendampingan Pembelajaran Melalui Media <i>Flashcard</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban Sri	Pengabdian kepada Masyarakat	<i>Flashcard</i> , dan pemahaman bahasa	Peningkatan Nilai Siswa, Dimana rata-rata nilai pre-test siswa sebelum penggunaan media <i>flashcard</i> adalah 75. Setelah intervensi dengan media <i>flashcard</i> , rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 81.
5	(Utari & Alfin N H, 2023)	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Dalam Upaya Meningkatkan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Smp Kelas Vii	(<i>Research and Development /R&D</i>)	<i>Flashcard</i> , dan penulisan teks deskripsi	Media <i>flashcard</i> yang dikembangkan memudahkan siswa dalam memahami dan menulis teks deskripsi. Dan siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran.
6	(Yusuf et al., 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> IPA SMP Materi Tata Surya	<i>Research and Development (R&D)</i>	<i>Flashcard</i>	Berdasarkan hasil uji validitas dan keterbacaan, media <i>flashcard</i> dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi tata surya di SMP.
7	(Maesarah et al., 2024)	Pengaruh Kecerdasan Linguistik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN 1 Lingsar	Kuantitatif	Kecerdasan linguistik, dan hasil belajar	Berdasarkan analisis regresi sederhana, diperoleh nilai $F = 16,697$ dengan tingkat signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan linguistik memiliki pengaruh yang signifikan.
8	(Rahman, 2022)	Analisis Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> Peserta Didik	kualitatif deskriptif	Kecerdasan verbal linguistik	Penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan verbal-linguistik peserta didik di sekolah dasar dapat



		Dalam Pembelajaran Kooperatif			ditingkatkan melalui berbagai strategi yang diterapkan oleh pendidik.
9	(Zahroh & Mariatun, 2024)	Pengembangan <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bustanul Ulum	<i>Research and Development (R&D)</i>	<i>Flashcard</i> , dan motivasi belajar	Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik, termotivasi, dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran dengan media <i>flashcard</i>
10	(Juarnita et al., 2024)	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Untuk Kemampuan Kecerdasan Berbahasa Pada Siswa Kelas III SDN Jambo Mayang	<i>ADDIE</i>	<i>Flashcard</i> , dan kecerdasan berbahasa	Siswa kelas III SDN Jambo Manyang memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media <i>flashcard</i> , merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
11	(Ilmiah & Madrasah, 2024)	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum	<i>Research and Development (R&D)</i>	<i>Flashcard</i>	Hasil ini menunjukkan bahwa media <i>flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> sangat valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi tata surya di kelas V.
12	(Lisfatkandayant et al., 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> pada Materi Perkembangan Teori Atom	<i>Research and Development (R&D)</i>	<i>Flashcard</i>	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran <i>flashcard</i> materi Perkembangan Teori Atom yang dikembangkan sangat layak yang ditinjau dari kelayakan materi 88,89%, kelayakan media 97,91%, dan kelayakan bahasa 95,83%. Respon guru terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi Perkembangan Teori Atom sebesar 91,67% yang termasuk kriteria



					sangat tinggi. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perkembangan teori atom sebesar 81,67 % termasuk kategori sangat tinggi.
13	(Kusmaning tyas & Suranto, 2024)	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Untuk meningkatkan Kecerdasan <i>Linguistik Verbal</i> Pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	<i>Flashcard</i> , dan kecerdasan linguistik	Siswa menunjukkan keceriaan dan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> , yang berdampak positif pada kemampuan berbicara dan memahami materi.
14	(Zuhriah et al., 2024)	Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Terhadap Kecerdasan Linguistik Peserta Didik Kelas 1	kuantitatif jenis <i>pre-experimental</i>	<i>Flashcard</i> , dan kecerdasan linguistik	Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan linguistik peserta didik setelah penggunaan media <i>flashcard</i> , yang terlihat dari perbandingan nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .
15	(Saputra et al., 2022)	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata	pendekatan kualitatif	<i>Flashcard</i> , dan penguasaan kosa kata	Hasil belajar siswa yang menggunakan media <i>flashcard</i> lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.
16	(Hernández et al., 2019)	<i>Multiple intelligences and academic performance in basic education students: An analysis of main components</i>	<i>penelitian cross-sectional</i>	<i>Multiple intelligence, and academic performance</i>	Penelitian menemukan bahwa terdapat "asosiasi yang hampir tidak ada" antara berbagai jenis kecerdasan dan nilai siswa pada mata pelajaran sekolah mereka.
17	(Garmen et al., 2019)	<i>Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with TOI software</i>	<i>cross-sectional</i>	<i>Multiple intelligence, and video games</i>	Skor rata-rata tertinggi dicapai pada kecerdasan logis-matematis (8,05). dan skor rata-rata terendah dicapai pada kecerdasan musikal (6,45).



18	(Hasanudin & Fitrianingsih, 2020)	<i>Verbal linguistic intelligence of the first-year students of Indonesian education program: A case in reading subject</i>	kualitatif	<i>Verbal linguistic intelligence</i>	Hasil penelitian menunjukkan adanya tujuh indikator kecerdasan <i>linguistik verbal</i> siswa dalam mata pelajaran membaca, yaitu: (1) Memiliki kreativitas verbal dan kepekaan terhadap bahasa. (2) Memiliki kesadaran akan <i>fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik</i> . (3) Memiliki kemampuan bahasa dalam memahami bacaan. (4) Memiliki kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan bahasa. (5) Memiliki kemampuan untuk mempelajari bahasa lain. (6) Memiliki kemampuan mengingat dan melafalkan informasi. (7) Memiliki pengetahuan yang berkaitan dengan bahasa.
19	(Samsul Ulum et al., 2021)	<i>Improving Linguistic Intelligence through Graphic Introduction with Flashcard Media for Early Childhood</i>	<i>quasi-experiment</i>	<i>Linguistic intelligence, and flashcard</i>	Pemberian perlakuan melalui bermain kartu bergambar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak. Kegiatan bermain dengan kartu bergambar anak akan mengembangkan daya pikir kognitif untuk mencari dan menemukan kata sebanyak-banyaknya serta memahami arti kata, menulis huruf, membaca, dan membuat kalimat dari beberapa kata.
20	(Vekua & Mamaeva, 2022)	<i>The use of flash cards in teaching as a means of developing students' verbal creativity</i>	<i>quasi-experiment</i>	<i>Flashcard, and verbal creativity</i>	Kelompok eksperimen yang menggunakan <i>Lexilize Flashcards</i> menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol pada tujuh indikator kreativitas verbal.



21	(Ernawati et al., 2022)	<i>The Innovation of Using Flashcards in Increasing Effectiveness of Teaching Method Through the Assistance of Hijaiah Recognition Program at Matabubu Subdistrict</i>	<i>ATC (Assistance, Teaching, Consultation)</i>	<i>Flashcard</i>	Anak sangat responsif terhadap media <i>flashcards</i> yang menggabungkan unsur gambar, warna, audio, dan permainan
22	(Muhith et al., 2020)	<i>The development of interactive magic card (IMC) based on flash card Review Abdul</i>	<i>Research and Development (R&D)</i>	<i>interactive magic card (IMC), and flashcard</i>	Media <i>IMC</i> membantu siswa dalam memahami, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris secara lebih cepat dan menyenangkan.
23	(Farrokhi et al., 2021)	<i>The Role of Flashcard and Wordlist Strategies with Concrete vs. Abstract Words on Iranian EFL Learners' Vocabulary Development</i>	<i>Quasi-eksperiment</i>	<i>Flashcard, and vocabulary</i>	Kedua kelompok eksperimen memperoleh skor lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol di tes akhir dan tes tunda.
24	(Andari et al., 2022)	The use of Flashcards teaching strategy in recalling English vocabulary	<i>kualitatif deskriptif</i>	<i>Flashcard, and vocabulary</i>	Flashcards terbukti membantu anak: (a) Mengingat gambar dan kata secara (b) visual. Merespons pertanyaan guru dengan cepat dan akurat. (c) Menunjukkan antusiasme selama proses belajar (terutama saat bernyanyi & bermain kartu).
25	(COŞANA Y & KASA AYTEN, 2023)	<i>The Effect of Verbal Intelligence Games on</i>	<i>Quasi-eksperiment</i>	Verbal – linguistic intelligence, and attitudes	Menunjukkan adanya interaksi signifikan antara kelompok (<i>eksperimen vs. kontrol</i>) dan waktu



		<i>Primary School 2nd Grade Students' to the Verbal-Linguistic Intelligence Areas and the Turkish Course Attitudes</i>			(pretest vs. posttest) dalam meningkatkan kecerdasan verbal ($p < .05$)
--	--	--	--	--	---

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 25 artikel ilmiah yang telah diolah, terbukti bahwa penggunaan kartu bergambar (*flashcard*) berdampak signifikan terhadap kecerdasan verbal-linguistik, hasil belajar akademik, serta antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK), eksperimen semu, dan pengembangan media (*R&D*), semuanya memberikan bukti empiris yang mendukung efektivitas penggunaan kartu bergambar.

Tabel 2. Aspek dan Dampaknya

No	Aspek Yang Ditingkatkan	Dampak Yang Diberikan
1	Kecerdasan Verbal-Linguistik	Meningkatkan ekspresi, pemahaman, dan kosa kata
2	Hasil Belajar	Meningkatkan nilai akademik dan retensi materi
3	Motivasi dan Keterlibatan	Meningkatkan antusiasme dan minat belajar
4	Pembelajaran Bahasa Asing	Meningkatkan kecepatan mengingat dan penguasaan kosakata
5	Inovasi Teknologi	Menghadirkan media pembelajaran berbasis digital dan <i>AR</i>

Pertama, dalam hal kecerdasan *verbal-linguistik*, kartu bergambar telah terbukti meningkatkan berbagai indikator linguistik, seperti kemampuan memahami teks, menulis, membaca, dan mengungkapkan gagasan secara lisan. Penelitian yang dilakukan oleh (Zuhriah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan linguistik siswa kelas satu, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan skor tes pra-pembelajaran dibandingkan dengan skor tes pasca-pembelajaran. Temuan serupa didukung oleh (Kusmaningtyas & Suranto, 2024), yang menemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam berbicara dan memahami materi ketika belajar bahasa Indonesia menggunakan kartu bergambar. Bahkan, pada anak usia dini, seperti penelitian oleh (Samsul Ulum et al., 2021), bermain dengan kartu bergambar dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kognitif anak-anak dalam menemukan dan memahami kata-kata, serta menulis dan membangun kalimat sederhana.

Kedua, dalam hal hasil belajar akademik, kartu *flash* telah terbukti meningkatkan kinerja siswa. Menurut penelitian (Riyanto, 2015), skor rata-rata belajar siswa meningkat dari 73,71 menjadi 79,52 setelah menggunakan kartu *flash* dalam pembelajaran sains. Lebih lanjut,



dalam pembelajaran bahasa, (Utari & Alfin N H, 2023) menyatakan bahwa media ini memudahkan siswa memahami struktur teks deskriptif, sehingga meningkatkan keterampilan menulis mereka. Efektivitas kartu *flash* juga telah terbukti dalam pembelajaran konsep sains abstrak, seperti teori atom dan tata surya. (Yusuf et al., 2021) dan (Lisfatkandayant et al., 2022) mengembangkan kartu *flash* sains yang dinilai sangat layak digunakan, baik dari segi konten, media, maupun bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa kartu *flash* efektif tidak hanya untuk pembelajaran bahasa tetapi juga untuk pembelajaran sains.

Ketiga, penggunaan kartu bergambar (*flashcard*) secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebuah survei yang dilakukan dalam sebuah studi (Zahroh & Mariatun, 2024) menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan tidak bosan ketika belajar dengan media ini. (Juarnita et al., 2024) juga menemukan bahwa siswa merespons positif penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran kecerdasan berbahasa dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran meningkat dibandingkan dengan penggunaan media tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa kartu bergambar tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga mampu membangkitkan respons emosional dan sosial siswa selama proses pembelajaran.

Keempat, kartu *flash* juga terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dan Arab. Sebuah studi *kuasi-eksperimental* oleh (Farrokhi et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan kartu *flash* dan daftar kata secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata, baik konkret maupun abstrak. Lebih lanjut, studi oleh (Badu & Uloli, 2023) dan (Saputra et al., 2022) juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dan Arab pada siswa sekolah dasar dan menengah pertama setelah menggunakan kartu *flash* dalam pembelajaran mereka. Efektivitas media ini sangat dipengaruhi oleh kombinasi elemen visual, permainan, dan pengulangan, yang dapat memperkuat daya ingat siswa.

Kelima, kemajuan teknologi telah mendorong munculnya berbagai inovasi *media flashcard* berbasis digital, seperti *augmented reality (AR)* dan *interactive magic cards (IMC)*. (Khoirunnisa & Fatih, 2024) mengembangkan media *flashcard* berbasis *AR* untuk materi tata surya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki nilai yang valid dan menarik serta mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Sementara itu, (Muhith et al., 2020) menciptakan media *IMC* yang membantu siswa mengingat dan mengucapkan kosakata dengan lebih cepat dan menyenangkan. Inovasi ini menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat terus berkembang seiring perkembangan teknologi pendidikan, sekaligus menjawab berbagai tantangan dalam proses pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Dari semua informasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kartu *flash* berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai media strategis yang mampu mendukung berbagai aspek pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media ini sangat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Lebih jauh lagi, kartu *flash* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pendekatan *digital* dan *multimoda*. Oleh karena itu, penggunaan kartu *flash* dalam proses pembelajaran harus



dipertimbangkan secara luas oleh guru, terutama dalam mendorong pembelajaran aktif, kontekstual, dan bermakna. Kartu *flash* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *verbal-linguistik* dan hasil belajar siswa. Penggunaannya juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan bermakna. Lebih jauh lagi, kartu *flash* memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan memperkuat minat belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik dapat memanfaatkan media ini secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran modern.

DAFTAR RUJUKAN

- Andari, I. A. M. Y., Wiguna, I. B. A. A., & Arini, N. M. (2022). the Use of Flashcards Teaching Strategy in Recalling English Vocabulary. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 5(1), 1–10.
- Badu, H., & Uloli, H. (2023). Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 2(2), 72–77. <https://doi.org/10.37905/jpti.v2i2>
- COŞANAY, G., & KASA AYTEN, B. (2023). The Effect of Verbal Intelligence Games on Primary School 2nd Grade Students' to the Verbal-Linguistic Intelligence Areas and the Turkish Course Attitudes. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 1793–1809. <https://doi.org/10.17679/inuefd.1388337>
- Ernawati, H., Adiningsih, M. D., Andriano, A., Santoso, B., Nusantara, T. D., & Qomariyah, E. (2022). The Innovation of Using Flashcards in Increasing Effectiveness of Teaching Method Through the Assistance of Hijaiah Recognition Program at Matabubu Subdistrict. *International Journal of Regional Innovation*, 2(2), 13–19. <https://doi.org/10.52000/ijori.v2i2.49>
- Farrokhi, F., Zohrabi, M., & Bolandnazar, A. (2021). The Role of Flashcard and Wordlist Strategies with Concrete vs. Abstract Words on Iranian EFL Learners' Vocabulary Development. *Iranian Journal of English for Academic Purposes*, 10(1), 88–107.
- Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P., & San-Pedro-Veledo, J. C. (2019). Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with TOI software. *Comunicar*, 27(58), 95–104. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>
- Hasanudin, C., & Fitrianingsih, A. (2020). Verbal linguistic intelligence of the first-year students of Indonesian education program: A case in reading subject. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.117>
- Hernández, C. A., Prada, R., & Rincón, G. A. (2019). Multiple intelligences and academic performance in basic education students: An analysis of main components. *Journal of Physics: Conference Series*, 1388(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1388/1/012047>
- Juarnita, M., Helminsyah, & Mahmud, T. (2024). Pengembangan Media Flash Card Untuk Kemampuan Kecerdasan Berbahasa Pada Siswa Kelas III SDN Jambo Mayang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1), 1–16.



- Khoirunnisa, S., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Augmented Reality Pada Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812–1825. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Kusmaningtyas, P., & Suranto. (2024). Penggunaan Media Flashcard Untuk menngkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1800–1811. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4065>
- Lestari, S., Ro'ifah, & Hana Furaida. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(2), 208–213. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i2.156>
- Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3120–3132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2577>
- Maesarah, F., Siti, H., Hariana Intian, R., Saputra, H. H., Fkip, P., & Mataram, U. (2024). Pengaruh Kecerdasan Linguistik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vi Sdn 1 Lingsar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 6296–6310.
- Muhith, A., Agustina, U. W., Bahtiar, Y., & Afidah, N. (2020). The development of interactive magic card (IMC) based on flash card Review. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.33474/j-reall.v1i1.4904>
- Rahman, I. N. R. (2022). Analisis Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 54–61. <https://doi.org/10.21009/pip.361.6>
- Refangga, G. I., & Syamsudin. (2024). Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Di SMP Al - Furqan Madrasatul Qur'an Tebuireng. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(5), 323–333.
- Riyanto, N. (2015). Pemanfaatan Media Light Flash Card Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Smp Negeri 2 Bojongsari. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(2), 1–9.
- Samsul Ulum, M., Yafie, E., Putri Wahyuningtyas, D., & Rofiki, I. (2021). Improving Linguistic Intelligence through Graphic Introduction with Flashcard Media for Early Childhood. *International Journal of Computational Intelligence in Control* Copyrights @Muk Publications, 13(2), 79–87.
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & Nurhayati. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 127–137.



- Utari, A. D., & Alfin N H, M. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dalam Upaya Meningkatkan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Smp Kelas Vii. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 05(02), 1–9.
- Vekua, N. N., & Mamaeva, E. A. (2022). The use of flash cards in teaching as a means of developing students' verbal creativity. *RUDN Journal of Informatization in Education*, 19(2), 108–120. <https://doi.org/10.22363/2312-8631-2022-19-2-108-120>
- Widiarsa. (2019). Kajian pustaka (literature review) sebagai layanan intim Pustakawan berdasarkan kepakaran dan minat Pemustaka. *Media Informasi*, 28(1), 111–124. <https://doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>
- Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33181>
- Zahroh, F., & Mariatun, I. L. (2024). Pengembangan Flash Card untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bustanul Ulum. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 718–730. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-8>
- Zuhriah, A., Assyifa, H. S., Chafsoh, N. P., Munawir, & Chotimah.Khusnuk. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kecerdasan Linguistik Peserta Didik Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 80–87.