

## Efektivitas Media Flash Card dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Universitas Nias

Yuniria Zendrato<sup>1</sup>, Dandi Berkat Zendrato<sup>2</sup>, Delvin Yana Zai<sup>3</sup>, Agnes Ariria Telaumbanua<sup>4</sup>, El Dithus Zega<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Mitra Bangsa Jakarta, Sumatra Utara, Indonesia; [zendryuni@gmail.com](mailto:zendryuni@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Indonesia; [dandiberkatzendrato1@gmail.com](mailto:dandiberkatzendrato1@gmail.com)

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Indonesia; [delvianazai99@gmail.com](mailto:delvianazai99@gmail.com)

<sup>4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Indonesia; [telaumbanuaagnes37@gmail.com](mailto:telaumbanuaagnes37@gmail.com)

<sup>5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Indonesia; [eldituszega@gmail.com](mailto:eldituszega@gmail.com)

Email Korespondensi: [dandiberkatzendrato1@gmail.com](mailto:dandiberkatzendrato1@gmail.com)\* (pemilik naskah)

Diterima: 29 April 2026; Ditinjau: 8 Mei 2026; Diterima: 23 Juni 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengingat kosakata, terutama yang berkaitan dengan istilah akademik dan bidang manajemen. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali kurang menarik perhatian mahasiswa sehingga mereka kesulitan dalam mengingat kosakata baru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media *flash card*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card*. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata mahasiswa pada *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa.

**Kata kunci:** efektivitas, media *flash card*, pembelajaran kosakata.

### Latar Belakang

Kualitas berbahasa seseorang jelas bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya, maka semakin banyak kosakata yang dimilikinya maka semakin baik pula keterampilannya dalam berbahasa. Kosakata sebagai salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia di sekolah mempunyai peran penting sebagai dasar siswa untuk menguasai materi pembelajaran baik pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran lainnya yang menyebabkan pembelajarankosakata semakin harus dipelajari secara lebih serius dan terarah. Berdasarkan(Chief et al., n.d.).

Flash card adalah kartu-kartu huruf bergambar yang dilengkapi dengan huruf dan kata-kata dalam bentuk kartu yang dikenalkan oleh Glenn Doman. Metode pembelajaran Glenn Doman dilakukan secara bertahap dengan menggunakan alat media flash card yang merupakan kata yang ditulis pada karton putih dengan ukuran huruf 10 x 12,5 cm, huruf ditulis dengan warna merah huruf kapital (Ii & Soni, 2014)

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang. Purwo (Aris Yunisah, 2007: 11), mengemukakan bahwa

penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis (Ii & Soni, 2014). Akan tetapi, kenyataannya masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata, menurut (Agustus, 2025) Masalah ini diperparah oleh rendahnya minat membaca dan kurangnya latihan menulis yang terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensi menulis yang seharusnya dapat mendukung mereka dalam kehidupan akademik dan profesional. Melihat pentingnya keterampilan menulis sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kemampuan menulis melalui pendekatan pembelajaran yang efektif, penyediaan fasilitas pendidikan yang memadai, dan dukungan lingkungan yang kondusif (Aripin, 2025).

Selain itu, terdapat pula gap teori yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Secara teoritis, berbagai ahli pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu mahasiswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah media flash card. Flash card merupakan kartu bergambar atau bertuliskan kata tertentu yang digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses mengingat dan memahami kosakata menurut (Wismadewi et al., 2025) Flash card merupakan kartu bergambar atau bertuliskan kata tertentu yang digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses mengingat dan memahami kosakata.. Meskipun demikian, dalam praktiknya penggunaan media tersebut masih jarang diterapkan secara optimal dalam pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada pembelajaran kosakata bagi mahasiswa non-bahasa. Menurut (Pendidikan & Pendidikan, 2022) akan dalam komunikasi bisnis, pendidikan, konferensi Sebagai bahasa Internasional, bahasa Inggris sangat populer Ada beberapa alasan mengapa mempelajari bahasa asing (seperti saat berbisnis atau berwisata (Kuswatun, 2018 dalam Putera & pertama adalah untuk mampu bertutur sapa dengan penduduk lokal halnya bahasa Inggris atau bahasa Indonesia/BIPA) itu penting. Alasan pewarta, dan lain-lain. Alasan ketiga untuk tujuan akademik seperti lama seperti untuk tugas-tugas diplomatik, jurumasak, dokter, Sugianto, 2021:144). Alasan kedua, untuk tujuan bekerja dalam waktu negara asalnya. Mempertimbangkan peningkatan penguasaan bahasa asing dewasa ini, khususnya bahasa Inggris yang dibutuhkan untuk berbagai keperluan, maka kegiatan pembelajaran bahasa seperti bahasa Inggris perlu terus diintensifkan dan dipromosikan sejak usia dini terlebih perguruan tinggi.

Selanjutnya, terdapat pula gap riset yang menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai penggunaan media flash card lebih banyak dilakukan pada tingkat pendidikan dasar atau sekolah menengah. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan media flash card dalam pembelajaran kosakata pada mahasiswa di perguruan tinggi masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana media flash card dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki urgensi penelitian yang cukup penting. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di perguruan tinggi (D. I. P. Tinggi, 2018) Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, dosen dapat menciptakan perkuliahan yang efektif dan efisien. Di samping itu proses perkuliahan pun akan lebih menarik dan sistematis. Tentunya, kemauan dan kemampuan dosen untuk memilih media pembelajaran yang baik akan dapat membawa perubahan yang positif dan lebih mendalam tentang makna media, peran media dalam proses komunikasi dalam pengajaran. Tidak itu saja, dengan adanya kemauan dosen menggunakan media, tentu adanya rasa ingin tahu macam-macam media dan beberapa

ciri utamanya sehingga nantinya dapat mempertimbangkan media yang digunakan. Hal ini dikarenakan dengan membicarakan tentang media pembelajaran akan menyangkut pula hasil-hasil penelitian tentang manfaat penggunaan media pembelajaran dan aspek-aspek lainnya yang bersifat teknis dan akademis. Melihat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa Perguruan Tinggi.

. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi mahasiswa.

### **Tinjauan Literatur**

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam penguasaan bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi maupun menyampaikan gagasan secara efektif. Dalam proses pembelajaran bahasa, kosakata memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

“kosakata atau perbendaharaan kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa”. Bahwa kosakata yang sering didapatkan siswa kelas tingkat dasar adalah kosakata dasar yaitu kata-kata yang tidak mudah berubah yang terdiri dari atas nama-nama bagian tubuh, kata kerja pokok, kata keadaan pokok, benda-benda universal. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin baik pula kemampuannya dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa (Iqrani et al., n.d.)

Dalam konteks pendidikan tinggi, penguasaan kosakata tidak hanya terbatas pada kosakata umum, tetapi juga mencakup kosakata akademik yang berkaitan dengan bidang keilmuan tertentu. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, misalnya, perlu memahami berbagai istilah yang berkaitan dengan ekonomi, organisasi, pemasaran, dan manajemen. Oleh karena itu, proses pembelajaran kosakata perlu dirancang secara efektif agar mahasiswa dapat memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik.

Pembelajaran kosakata yang efektif tidak hanya berfokus pada pemberian daftar kata untuk dihafal, tetapi juga perlu menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami makna kata serta menggunakannya dalam konteks yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif, Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. (Syawaluddin, n.d.).

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar (Falahudin, 2014) menyatakan bahwa Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu .

Pertama, media pembelajaran dapat membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami sejalan dengan menurut (Sumenep, 2025) menyatakan bahwa Dengan memanfaatkan berbagai teknologi modern dan pendekatan inovatif, media ini mampu mengubah konsep-konsep atau ide ide abstrak menjadi lebih real dan jug lebih dapat mudah dipahami. Dengan ini dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih meresap, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan juga menolong mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik dalam materi pembelajaran.

Kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik sejalan dengan menurut (Nurfadhillah et al., n.d.) mengatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

Ketiga, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik sejalan menurut (S. Tinggi et al., 2023) mengatakan Media pembelajaran adalah alat yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar, serta membantu guru dalam belajar sendiri dan memudahkan pemahaman saat pelajaran berlangsung bersama peserta didik. Agar peserta didik dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kegairahan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu cara dengan adanya media membantu peserta didik belajar di sekolah adalah dengan menarik perhatian atau menghilangkan kebosanan. Dalam pembelajaran kosakata, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena kosakata sering kali berkaitan dengan proses mengingat dan memahami makna kata. Oleh karena itu, penggunaan media yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari kosakata secara lebih efektif.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flash card terhadap peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa. Pendekatan ini menekankan pada pengumpulan data berupa angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel penelitian.

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menekankan pengukuran kuantitas atau jumlah dan menggunakan data numerik untuk dianalisis secara statistik. Metode ini bertujuan untuk menguji hipotesis, menemukan hubungan sebab-akibat, atau membuat prediksi berdasarkan data empiris. Penelitian kuantitatif bersifat objektif, karena hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti. Selain itu, penelitian ini juga bersifat sistematis, mengikuti tahapan tertentu mulai dari perumusan masalah hingga penarikan Kesimpulan (Ondeng et al., 2026).

Dengan menggunakan metode kuantitatif peneliti dapat memahami kuantitas sebuah fenomena yang dapat digunakan nantinya untuk perbandingan. Dengan menggunakan statistik inferensial, peneliti dapat melihat pola hubungan, interaksi, dan kausalitas atas fenomena yang diamati. Data kuantitatif dapat diinterpretasikan dengan analisis statistik. Ilmu statistik didasarkan pada prinsip-prinsip matematika, sehingga pendekatan kuantitatif dipandang sebagai objektif secara ilmiah, dan rasional.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan penguasaan kosakata akademik. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 30 mahasiswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2018). Mahasiswa yang dipilih sebagai sampel adalah mahasiswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test design sejalan dengan menurut (Penggunaan & Dan, 2021) Tes Awal (pre-test) Tes ini juga sering kita dengar dengan istilah pre-test. Tes ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Materi tes yang diberikan harus berkenaan dengan materi yang akan diajarkan. Tes Akhir (post-test) Tes ini lebih banyak diketahui dengan post-test. Tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari. Materi tes ini berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa sebelumnya. Tujuannya agar guru dapat mengetahui mana lebih baik dari hasil kedua tes tentang pemahaman siswa. Apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka, program pengajaran dinilai berhasil.. Pada tahap awal, mahasiswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam penguasaan kosakata sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya mahasiswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media flash card yang berisi berbagai kosakata yang berkaitan dengan istilah akademik dan bidang manajemen. Setelah proses pembelajaran selesai, mahasiswa kemudian diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata mahasiswa setelah penggunaan media flash card.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata mahasiswa melalui soal-soal yang diberikan pada saat pre-test dan post-test. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian seperti daftar mahasiswa yang mengikuti penelitian serta catatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk melihat perbedaan nilai rata-rata antara hasil pre-test dan post-test mahasiswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa setelah penggunaan media flash card dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas media flash card dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

## **Hasil Temuan dan Pembahasan**

### **Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Kosakata**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dalam pembelajaran kosakata memberikan respons yang positif dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias. Selama proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Media flash card yang berisi istilah-istilah yang berkaitan dengan bidang manajemen membantu mahasiswa dalam memahami serta mengingat kosakata baru secara lebih mudah.

Pada tahap awal pembelajaran, mahasiswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal dalam penguasaan kosakata. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa istilah akademik yang

berkaitan dengan bidang manajemen. Kesulitan tersebut terlihat ketika mahasiswa diminta menjelaskan makna kata atau menggunakan kosakata tertentu dalam konteks kalimat.

Setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media flash card, mahasiswa terlihat lebih mudah memahami arti kosakata yang dipelajari. Media ini membantu mahasiswa dalam menghubungkan antara bentuk kata dan maknanya melalui proses pengulangan yang terstruktur. Selain itu, penggunaan flash card juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena mahasiswa dapat terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Syabila & Sari, 2025) penguasaan kosakata membutuhkan pemahaman makna kata dan penggunaan kata dalam berbagai konteks, yang dapat diperkuat melalui latihan berulang. Media flash card memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan pengulangan kosakata secara sistematis sehingga membantu memperkuat daya ingat terhadap kata yang dipelajari.

### **Peningkatan Penguasaan Kosakata Mahasiswa**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan kemampuan penguasaan kosakata mahasiswa setelah penggunaan media flash card dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai rata-rata hasil **pre-test** dan **post-test** mahasiswa.

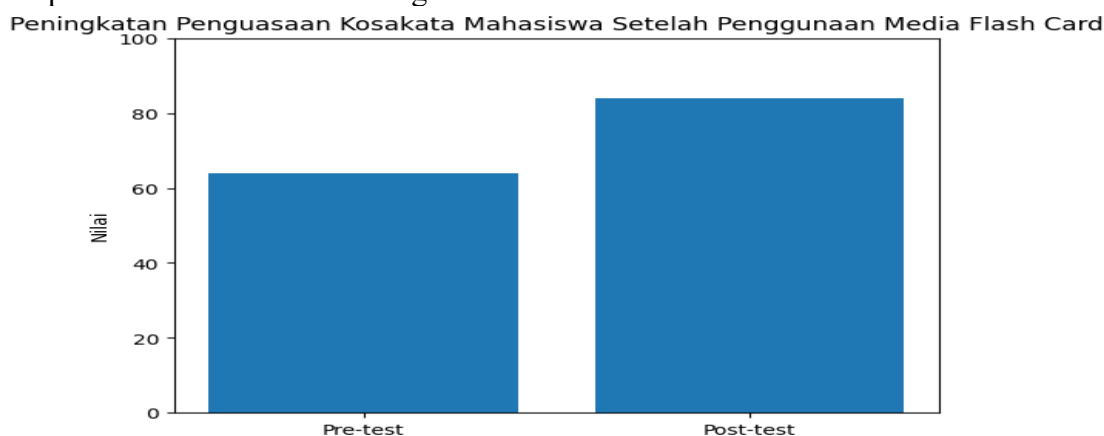
**Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Penguasaan Kosakata Mahasiswa**

No	Indikator Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pre-test	64	Sedang
2	Post-test	84	Tinggi

Sumber: Data olahan penelitian, 2026

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa pada saat **pre-test sebesar 64**, sedangkan pada **post-test meningkat menjadi 84**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa.

Untuk memperjelas kecenderungan peningkatan hasil belajar mahasiswa, data tersebut juga dapat divisualisasikan melalui grafik berikut.



**Gambar 1. Grafik Line Peningkatan Penguasaan Kosakata Mahasiswa**

Sumber: Data olahan penelitian, 2026

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang mendukung efektivitas penggunaan media flash card dalam pembelajaran kosakata. Pertama, sifat visual dari media flash card membantu mahasiswa dalam memahami makna kosakata secara lebih jelas. Informasi yang disajikan secara singkat dan terfokus memudahkan mahasiswa untuk mengingat kata yang dipelajari. Kedua, proses pengulangan kosakata melalui

flash card membantu memperkuat daya ingat mahasiswa terhadap kata-kata yang dipelajari. Pengulangan merupakan salah satu strategi penting dalam pembelajaran kosakata karena dapat membantu memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

Ketiga, interaksi yang terjadi selama penggunaan media flash card membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Mahasiswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penggunaan media flash card terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari hasil pre-test ke post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa media flash card dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif. Media ini memberikan stimulus visual yang dapat membantu proses pengolahan informasi dalam memori sehingga mahasiswa lebih mudah mengingat kata yang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat

Pengulangan adalah kunci utama dalam mempertahankan kosakata dalam ingatan jangka panjang untuk mengulang dan menggunakan kosakata dalam berbagai konteks pembelajaran. Flash card memungkinkan mahasiswa untuk melakukan pengulangan kosakata secara berulang sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap kata tersebut. Selain itu, penggunaan media flash card juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Syabila & Sari, 2025).

Dengan demikian, penggunaan media flash card dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa di perguruan tinggi. Media ini tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami kosakata baru, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu program studi dengan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta menggunakan variasi media pembelajaran lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan media flash card dalam pembelajaran kosakata pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias, dapat disimpulkan bahwa media flash card memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa antara hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pada pre-test sebesar 64 meningkat menjadi 84 pada post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengingat kosakata setelah penggunaan media flash card dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media flash card juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan stimulus visual yang membantu mahasiswa memahami makna kosakata secara lebih jelas serta mempermudah proses mengingat melalui pengulangan yang terstruktur. Selain itu, penggunaan media yang bersifat interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di perguruan tinggi. Media flash

card tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami kosakata baru, tetapi juga dapat memperkuat daya ingat mahasiswa terhadap istilah-istilah akademik yang berkaitan dengan bidang keilmuan tertentu. Dengan demikian, media flash card dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu program studi dengan jumlah sampel yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta mengkaji penggunaan media pembelajaran lainnya sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih komprehensif dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa.

### **Deklarasi Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan dengan pihak mana pun. Penelitian ini dilakukan secara independen tanpa adanya pengaruh dari lembaga, organisasi, maupun pihak lain yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga penulisan artikel, dilakukan secara objektif sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah.

### **Daftar Pustaka**

- Agustus, V. N. (2025). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Kosakata Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Flash pada Siswa Sekolah Dasar Program For International Student Assessment ( PISA ) yang dirilis Organization for Economic Cooperation and Development ( OECD ) pada tahun 2019 . Masalah yang dihadapi pengalaman yang pernah dialami dan dibaca pada waktu lampau , direkonstruksi ulang dan.*
- Chief, E. I., Tyas, D. K., Editor, D. C., Astuti, S., Suryadi, T., Oktaviani, U. D., Susanti, Y., Thamimi, M., Djarot, M., Olang, Y., Sudardi, B., Taum, Y. Y., Wartiningsih, A., Staffs, A., Beding, V. O., Fitrianingrum, E., & Sintang, K. (n.d.). *No Title.*
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.* (4), 104–117.
- Ii, K., & Soni, S. D. N. (2014). *No Title.* 4(8), 290–313.
- Iqrani, N. A., Salam, R., & Faisal, M. (n.d.). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Balok Huruf ( Anagram ) Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa.* 0, 151–170.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran Dalam.* 3, 243–255.
- Ondeng, S., Rahman, U., Islam, U., & Alauddin, N. (2026). *Konsep Dasar Penelitian Kuantitatif.* 10, 140–146.
- Pendidikan, I., & Pendidikan, I. (2022). *Peningkatan Kemampuan Penggunaan Kalimat Simple Past Tense Menggunakan Media Flashcard Bagi Mahasiswa Manajemen.* 61–70.
- Penggunaan, A., & Dan, T. P. (2021). *Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong.* 3, 150–165.
- Sumenep, S. P. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam.* 3(1), 664–676.
- Syabila, I. A., & Sari, N. A. (2025). *Peningkatan Vocabulary Siswa Melalui Teknik Penerjemahan Dan Pengulangan Di Kelas VII SMP Negeri 13 Jakarta.* 1869–1876.
- Syawaluddin, A. (n.d.). *MEDIA.*
- Tinggi, D. I. P. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses.* 3(2), 139–144.
- Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Batam, H. (2023). *Efektivitas Teknologi Dalam Media Pembelajaran.* 4(1).
- Wismadewi, G., Susandi, A., Rusanti, P., Suryati, N., & Cyntia, M. (2025). *Efektivitas Metode Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Komunikasi Bahasa Jepang.* 1288–1297. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7701>