

PENGARUH FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KERAGAMAN TANAMAN KHAS, SUKU BANGSA, TARIAN INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Sinta Pramida Mardani¹, Siti Halidjah², Hery Kresnadi³

Universitas Tanjungpura Pontianak

Sintapramida@student.untan.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to investigate the impact of flashcard learning media on student learning outcomes in grade III SDN 02 Sungai Raya on the topic of a variety of characteristic flora, ethnic groups, and regional dances of Indonesia. Experiments, quasi-experimental design study formats, and experimental designs with non-equivalent control groups were utilized. This study's population consists entirely of grade III SDN 02 Sungai Raya students. This study's sample consisted of class III A (28 students) as an experimental class and class III B (28 students) as a control class. The data gathered is in the form of student learning outcomes in both classrooms, provided directly by students. The approach used for data gathering is a measuring technique with data collecting instruments in the form of multiple-choice test questions. In addition, the t-test will be used to do the analysis. Based on the analytical findings, $(t_{count}3,786) > (t_{table}1,674)$, implying that H_0 is rejected. So there is a difference in the learning results of pupils taught using flashcard learning media and those taught without. This difference was subsequently examined using effect size, obtaining an ES of 0.90 with a high criterion. In grade III SDN 02 Sungai Raya, flashcard learning effects student learning results on the material of diversity of characteristic flora, ethnic groups, and regional dances of Indonesia.

Keywords : Effect ; Flashcard ; Learning Outcomes

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 02 Sungai Raya pada materi keanekaragaman tumbuhan khas, suku bangsa, dan tarian daerah Indonesia. Eksperimen, format studi desain kuasi-eksperimental, dan desain eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruhnya adalah siswa kelas III SDN 02 Sungai Raya. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas III A (28 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas III B (28 siswa) sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar siswa di kedua kelas yang diberikan langsung oleh siswa. Pendekatan yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik pengukuran dengan instrumen pengumpulan data berupa soal tes pilihan ganda. Selain itu, uji-t akan digunakan untuk melakukan analisis. Berdasarkan hasil analisis, $(t_{hitung}3,786) > (t_{tabel}1,674)$, berarti H_0 ditolak. Jadi, ada

perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *flashcard* dan yang diajar tanpa media pembelajaran *flashcard*. Perbedaan ini kemudian diuji dengan menggunakan *effect size*, diperoleh ES sebesar 0,90 dengan kriteria tinggi. Di kelas III SDN 02 Sungai Raya, media pembelajaran *flashcard* mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman tumbuhan ciri khas, suku bangsa, dan tari daerah Indonesia.

Kata Kunci : Pengaruh ; *Flashcard* ; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan langkah interaktif antara siswa dan guru yang melibatkan unsur lain, yaitu sumber belajar. Agar siswa mendapatkan pengetahuan, membentuk karakter dan sikap yang lebih baik adalah tujuan pembelajaran. Artinya proses pembelajaran ialah salah satu di antara hal yang esensial untuk membentuk kemajuan siswa. Menurut (Kokasih, 2014) proses pembelajaran diartikan sebagai kegiatan implementasi kurikulum agar memperoleh kemampuan dan karakter siswa. Kurikulum sendiri tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, termasuk kurikulum 2013, dalam rangka mengendalikan suasana belajar agar siswa dapat belajar membangun konsepnya terhadap materi dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, serta kritis (Abidin, 2014). Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang menyatukan beberapa mata pelajaran membentuk jadi sebuah tema serta sudah tidak berfokus pada mata pelajaran (Nurvita, Slameto, & Setyaningtyas, 2018).

Sebagai bentuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah sesuai undang-undang, perlu melibatkan guru dan siswa sebagai pendidik. Pembelajaran tersebut terwujud karena Interaksi proses belajar mengajar atau proses pembelajaran (Nurwinda & dkk, 2022). Hal-hal yang mempengaruhi Interaksi selama proses pembelajaran ialah lingkungan, antara lain kepala sekolah, guru, siswa, pustakawan, materi pembelajaran/bahan ajar (buku, majalah, modul, video rekaman, atau media suara elektronik dan serupa lainnya), dan bermacam sumber belajar, media serta fasilitas (alat proyeksi, perekam suara, video, komputer, ruang baca, laboratorium/makmal, dan lain-lain).

Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media dapat memudahkan guru dalam memberikan materi. Menggunakan media pembelajaran diperlukan karena keberhasilan suatu proses pembelajaran harus terhubung dengan media pembelajaran sebagai alat pendukung penyampaian informasi (Mustamiin & Muzakkir, 2022). Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang bersemangat, kreatif, praktis, dan

menyenangkan. Jika kegiatan pembelajaran dikemas dengan menarik, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan lebih semangat belajar untuk memaksimalkan hasil belajar. (Julianisa & Winanto, 2022). Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran dapat berjalan optimal (Mouliana & dkk., 2022). Namun, banyak guru yang masih harus memanfaatkan media untuk menyampaikan materi. Seperti halnya ketika peneliti melakukan wawancara di SDN 02 Sungai Raya dengan guru kelas III.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di SDN 02 Sungai Raya, terdapat kendala dalam menyampaikan muatan PPKn. Setelah guru menjelaskan materi, siswa sulit untuk mengingat materi dan guru masih kurang kreatif dalam menggunakan media untuk menyampaikan pembelajaran yang berarti untuk siswa, akibatnya hasil belajar PPKn siswa belum maksimal atau dengan kata lain didominasi oleh siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Hasil belajar merupakan perubahan yang terbentuk karena adanya proses belajar (Anwar & dkk, 2022).

Permasalahan yang telah dipaparkan tersebut perlu diatasi. Menggunakan media pembelajaran adalah salah satu cara mengatasinya, yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran agar siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* merupakan salah satu dari banyak kiat yang dianggap tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi & Gunawan, 2019). Media *flashcard* menggabungkan gambar dan kata-kata yang dapat diubah menjadi permainan kartu untuk melibatkan anak-anak dalam mempelajari materi yang diberikan. Waktu bermain berhubungan dengan masa kecil. Pembelajaran bagi siswa kelas III yang masih dalam masa perkembangan akan ideal jika memasukkan aspek game. Menggunakan media *flashcard* Siswa bisa belajar namun juga terasa seperti bermain. Selain itu, media *flashcard* fleksibel sehingga dapat dibawa kemana-mana (Yantik, Sutrisno, & Wiryanto, 2022). Sehingga minat belajar siswa akan semakin besar dan belajar akan lebih menyenangkan.

Media flashcard dikategorikan sebagai media visual. Media visual mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. (Mulyorini & Hariani, 2014). Keunggulan media pembelajaran *flashcard* adalah: (1) Gampang dibawa kemanapun, lantaran ukurannya yang ringkas, dan dapat dibawa dalam ransel atau bahkan saku, tidak memerlukan ruang tambahan; dan dapat dimanfaatkan di mana pun, baik di kelas ataupun selain di sekolah. (2) Media pembelajaran *flashcard* sangat efisien, berdasarkan bagaimana media itu dirancang dan digunakan. Guru

tidak membutuhkan kemampuan khusus untuk menggunakan media ini, dan listrik juga tidak diperlukan. Ketika ingin menggunakannya kita hanya perlu menata gambar sesuai urutan yang kita inginkan, pastikan posisi foto sudah tepat, posisi atas dan bawah sudah benar, dan supaya tidak tercecer simpan kembali jika selesai dipakai bisa dengan diikat atau dimasukkan ke kotak khusus. (3) Mudah diingat; Gabungan kata-kata dan gambarnya membuatnya relatif mudah bagi anak-anak untuk mengenali sebuah materi. Gambar dapat membantu menemukan nama objek, dan melihat huruf atau teks dapat membantu menemukan objek atau konsep. (4) Media yang menyenangkan; *flashcard* dapat digunakan dalam belajar sambil bermain.

Dari hasil pemaparan tentang media pembelajaran *flashcard* tersebut mendorong peneliti untuk menerapkan media pembelajaran *flashcard* materi keragaman tanaman khas, suku bangsa, dan tarian daerah Indonesia. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian tahun 2020 oleh Lovi Agus Setiawan, “Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV Min 1 Jombang”. Menunjukkan bahwa media *flashcard* membuat hasil belajar meningkat secara signifikan. Pemakaian media pembelajaran *flashcard* berpeluang menjadi pilihan dalam kegiatan pembelajaran, karena meningkatnya hasil belajar siswa dan kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Guna meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti berusaha mencari solusi berdasarkan hal tersebut pada muatan materi keragaman tanaman, suku bangsa dan tarian daerah Indonesia yang terdapat pada tema 5 subtema 3 di kelas III yaitu dengan menerapkan penggunaan media *flashcard* ketika pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran *flashcard* yang peneliti gunakan adalah *flashcard* yang divariasikan sehingga terdapat pembaharuan dari penelitian sebelumnya.

Penggunaan media *flashcard* pada materi muatan PPKn tentang keanekaragaman tumbuhan khas, suku bangsa, dan tarian daerah Indonesia yang terdapat dalam tema 5 subtema 3 di kelas III SDN 02 Sungai Raya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mendapatkan pengalaman yang berarti dalam mempelajari materi hingga paham dan mengingat materi yang diberikan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif yaitu eksperimen untuk mencari pengaruh antara variabel independen dan dependen. Metode penelitian eksperimen memiliki arti sebagai metode penelitian yang dipakai guna mencari pengaruh perlakuan tertentu kepada orang lain dalam keadaan yang dikendalikan (Hidayat, Tanjung, & Sutopo, 2022). Dari konsep ini, penelitian ini mencari pengaruh media *pembelajaran flashcard* terhadap hasil belajar siswa terhadap materi keanekaragaman tanaman khas, suku bangsa, dan tarian daerah Indonesia di kelas III. Metode eksperimen yang dipilih pada penelitian ini adalah *metode Quasy Experimental Design*. Sebab selama kegiatan penelitian ada variabel-variabel dari luar yang tidak bisa dikendalikan. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa beberapa aspek atau variabel tidak dapat dikendalikan ketika melakukan penelitian eksperimental akan lebih tepat menggunakan bentuk penelitian eksperimental, yaitu *Quasi-Experimental Design*. Selain itu, *Non-equivalen control group design (pretest-posttest* yang tidak ekuivalen) digunakan dalam penelitian ini.

Berikut dapat dilihat dengan rinci *nonequivalent control group design* yang dikemas dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Desain Penelitian

<u>Kelas</u>	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

Keterangan:

O_1 :Pretest kelompok eksperimen

O_2 :Posttest kelompok eksperimen

O_3 :Pretest kelompok kontrol

O_4 :Posttest kelompok kontrol

X :Perlakuan menggunakan media konkret

Y :Perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional

Menurut Sugiyono (2016) populasi merupakan wilayah generalisasi yang berupa objek atau subjek dengan ciri serta kualitas tertentu yang dipilih peneliti yang akan diteliti

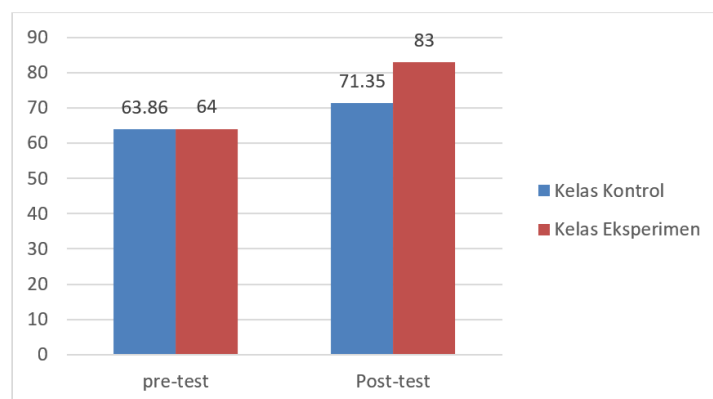
kemudian ditarik kesimpulan. Populasi penelitian ini terdiri dari 56 siswa SD Negeri 02 Sungai Raya yaitu kelas IIIA dan kelas IIIB.

Sugiyono (2016) berpendapat bahwa pengertian sampel ialah bagian dari populasi ditinjau dari banyaknya dan ciri-cirinya. Seluruh populasi diambil sampelnya dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan total sampling.

Dalam penelitian ini, teknik pengukuran digunakan. Alat atau instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut Arikunto (2014) tes merupakan rangkaian latihan atau pertanyaan, dan alat lainnya yang berfungsi untuk mengukur keterampilan, pemahaman tentang intelek, talenta, atau kemampuan seseorang maupun kelompok. Adapun tes yang diterapkan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Pertama-tama soal akan diuji terhadap siswa di luar sampel. Uji coba soal dilaksanakan supaya memperoleh soal yang tidak hanya valid tetapi juga reliabel. Tak hanya itu, tingkat kesukaran, daya beda dan efektivitas pengecoh juga dilakukan agar instrumen tersebut dikatakan layak dan baik (Reinita, 2020). Setelah itu, soal yang telah diuji cobakan bisa dipakai sebagai pretest dan posttest yang akan diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pretest akan diberikan sebelum penelitian dan posttest setelah penelitian. Setelah itu, skor pretest dan posttest diperiksa menggunakan uji-t untuk memastikan temuan hipotesis dan dihitung menggunakan rumus *effect size* untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh.

HASIL

Gambar 1 menunjukkan gambaran grafik rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.



Gambar 1 Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan grafik diatas, nilai rata-rata pretest kelompok kontrol adalah 63,86 dan rata-rata posttesnya adalah 71,35. Nilai pretes pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 64,071, sedangkan hasil postes rata-ratanya 83. Di bawah ini merupakan data olahan nilai pretest dan posttest siswa.

Tabel 2. Hasil olah data nilai pretest dan posttest siswa

Kelas	Parameter	Nilai	
		Pretest	Posttest
Kontrol	Jumlah siswa	28	28
	Rata-rata	63,86	71,35
	Standar deviasi	12,84	12,82
	Nilai minimum	37,5	45
	Nilai maksimum	80	87,5
	Uji normalitas	6.1959	5.171
Eksperimen	Jumlah siswa	28	28
	Rata-rata	64,071	83
	Standar deviasi	12,58	10,07
	Nilai minimum	32,5	62,5
	Nilai maksimum	82,5	97,5
	Uji normalitas	5.7206	6.8337
uji homogenitas		<i>Pre-test</i> = 1.008	
		<i>Post-test</i> = 1.62	
n- gain		Kelas kontrol= 0,21	
		Kelas eksperimen = 0,53	
Uji hipotesis (t)		<i>Pre-test</i> = 0,062	
		<i>Post-test</i> = 3.786	

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis. Setelah dihitung menggunakan uji-t dengan rumus *separated*, didapat t_{hitung} bernilai 0,062 dan t_{tabel} bernilai 1,674 maka H_0 diterima dan H_a ditolak karena $t_{hitung}(0,062) < t_{tabel}(1,674)$. Dengan demikian, tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas. Artinya, sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas mempunyai kemampuan yang hampir sama. Temuan posttest kemudian juga disajikan menggunakan uji-t. Nilai t_{hitung} sebesar 3,786, dan t_{tabel} sebesar 1,674 diuji juga memakai rumus *separated*. Karena

$t_{hitung}(3,786) > t_{tabel}(1,674)$, maka H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal ini berarti hasil belajar kedua kelas memiliki perbedaan setelah diberikan perlakuan.

Rumus *effect size* digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh pembelajaran memanfaatkan media *flashcard* materi keanekaragaman tanaman khas, suku bangsa, dan tarian daerah Indonesia terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan menghasilkan nilai $ES(effect\ size)=0.90$ yang termasuk pengaruh yang tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi dikarenakan berbentuk kartu-kartu kecil yang disertai informasi, maka dapat menarik siswa secara visual dan isinya gampang untuk diingat. *Flashcards* dapat menjadi media yang sangat baik untuk tahapan pembelajaran saintifik yang saat ini banyak diadopsi di Indonesia karena membuat siswa lebih mandiri untuk paham kepada materi yang diberikan. Alhasil, *Flashcard* ini dapat menjadi pilihan bagi guru agar siswa lebih cepat memahami, sehingga pengetahuan siswa kepada materi baru yang diberikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan awalan persiapan penelitian yaitu menetapkan waktu dan lokasi penelitian, kemudian menyiapkan instrumen yang digunakan ketika penelitian. Sebelum itu, seorang ahli awalnya memvalidasi instrumen penelitian.

Pada penelitian ini media pembelajaran *flashcard* diajarkan pada kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan tanpa media pada kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Sebelum belajar, siswa diberikan *pre-test* untuk menilai kemampuan awal mereka dengan materi. Didapatkan skor 63,86 untuk rata-rata pretest kelas kontrol sedangkan skor 64,071 di kelas eksperimen. Hasil pretest ini dapat dimanfaatkan untuk menilai bagian apa yang belum dipahami dan bagian apa yang telah dipahami siswa. Setelah *pre-test* selesai, peneliti memulai proses pembelajaran. Baik pada kelas kontrol maupun eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran, siswa diberikan *post-test* untuk menilai hasil belajar. Kelompok eksperimen mempunyai rata-rata postes sebesar 83, sedangkan kelompok kontrol mempunyai rata-rata *post-test* sebesar 71,35. Adanya *pre-test* dan *post-test* dapat dimanfaatkan untuk menilai perubahan hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran *flashcard*.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Untuk materi keanekaragaman tanaman khas diberikan pada pertemuan pertama, suku bangsa pada pertemuan kedua dan tarian daerah Indonesia pada pertemuan ketiga. Kemudian, guru mengelompokkan siswa menjadi 3 hingga 4 orang berkelompok dan untuk di kelas eksperimen setiap kelompok diberikan lembar kerja dan media pembelajaran *flashcard*. Siswa diminta untuk mencocokkan antara daerah asal dengan gambar dan nama yang ada sesuai yang guru jelaskan sebelumnya serta mempresentasikannya ke depan kelas. Dengan menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran dalam materi keragaman tanaman khas, suku bangsa dan tarian daerah Indonesia mempermudah siswa dalam mengingat materi dan antusias dengan materi yang sedang dipelajari. Untuk kelas kontrol, siswa dibagikan lembar kerja setiap kelompok tetapi tanpa media untuk diisi.

Setelah semua perlakuan diberikan, baik kelas kontrol maupun eksperimen mengerjakan soal *post-test*. Selanjutnya, hasil nilai *post-test* siswa di hitung menggunakan uji-t untuk menguji hipotesisnya. Peneliti mendapatkan perbedaan nilai rata-rata *post-test* siswa yaitu sebanyak 11,65 melalui analisis data nilai *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen, dan melalui uji hipotesis(uji-t) dengan memakai rumus *separated*, yaitu didapatkanlah t_{hitung} sebesar 3,786 dan t_{tabel} sebesar 1,674. Dikarenakan $t_{hitung}(3,786) > t_{tabel}(1,674)$, maka H_a diterima. Akibatnya, setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Kegiatan belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* juga menghasilkan pengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa yaitu ES yang bernilai 0,90 setelah dihitung menggunakan *effect size*. Artinya, media pembelajaran *flashcard* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman tanaman khas, suku bangsa dan tarian daerah Indonesia kelas III SD Negeri 02 Sungai Raya.

KESIMPULAN

Bersumber dari hasil dan pembahasan yang sudah diuraikan tersebut bisa disimpulkan bahwa hipotesis yang diuji dengan Uji-t mempergunakan rumus *separated* menghasilkan $t_{hitung}=3,786$ dan $t_{tabel}=1,674$. Karena $t_{hitung}(3,786) > t_{tabel}(1,674)$, maka dari itu, H_a diterima. Akibatnya, ada perbedaan hasil posttest siswa di kelas kontrol dan di kelas eksperimen. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media

pembelajaran *flashcard* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman tanaman khas, suku bangsa dan tarian daerah Indonesia di kelas III SD Negeri 02 Sungai Raya dibuktikan dengan ES yang bernilai 0,90 yang berada di kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anwar, Y., & dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan SAVI dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn. *JURNAL BASICEDU*, 6 (4), 7433-7445. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3355>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, S., & Gunawan, H. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Kelompok Kecil Menggunakan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *JURNAL NERACA*, 3 (2), 202-214. doi:<https://doi.org/10.31851/neraca.v3i2.3948>
- Hidayat, D., Tanjung, S., & Sutopo, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6 (5), 7735-7742. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3587>
- Julianisa, & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6 (6), 9979-9988. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- Kokasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Mouliana, & dkk. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH*, 7 (3), 121-128. doi:[10.24815/jmps.v7i3.20981](https://doi.org/10.24815/jmps.v7i3.20981)
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN Ngagel Rejo I/ 396 Surabaya. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 2 (2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10624>
- Mustamiin, M. Z., & Muzakkir. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Takaku Terhadap Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas VI. *FONDATIA : JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 6 (1), 22-31. doi:<https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1.1645>
- Nurvita, S., Slameto, & Setyaningtyas, E. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Flash Card Siswa Kelas 2 SD

Negeri Kenteng 01. *EFEKTOR*, 5 (2), 134-145. doi:
<https://doi.org/10.29407/e.v5i2.12308>

Nurwinda, & dkk. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN DASAR*, 7 (1). doi:<https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.6729>

Reinita. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 3 (2). doi:[10.24036/jippsd.v3i2.107405](https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405)

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yantik, F., Suttrisno, & Wiryanto. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *JURNAL BASICEDU*, 6 (3), 3420-3427. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>