

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERGAMBAR
FLASHCARD PADA MATERI BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SDN PELANG LOR 1 KEDUNGGALAR**

Annisa Nurul istiqomah¹, Nofita Lestariningsih², Aulia Fajar Khasanah³,
STKIP Modern Ngawi
annisaistiqomah75@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning on plane geometry in elementary schools is often hindered by the abstract nature of the material and limited use of visual media, resulting in suboptimal learning outcomes. This study aims to examine the effect of picture-based flashcard learning media on mathematics learning outcomes regarding plane geometry among third-grade students at SDN Pelang Lor 1 Kedunggal. A quantitative approach with a quasi-experimental method and Non-Equivalent Control Group Design was employed, involving 30 students in the experimental group and 15 students in the control group determined through total sampling. Data were collected through tests, observation, and documentation using a multiple-choice test instrument that had been tested for validity (30 of 40 items valid), reliability (Cronbach's Alpha = 0.896; high category), difficulty level, and discrimination index. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, paired sample t-test, and independent sample t-test with SPSS 24. Results showed the data were normally distributed and homogeneous (Sig. = 0.125). In the experimental group, the mean learning outcome increased from 65.17 (pretest) to 80.70 (posttest), with a paired sample t-test Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), while the independent sample t-test on posttest scores between groups showed a Sig. value of 0.000 (< 0.05), so H_0 was rejected and H_a accepted. These findings indicate that the use of picture-based flashcard media significantly affects the improvement of mathematics learning outcomes on plane geometry among third-grade students. Flashcard media also proved effective in increasing student engagement, interest, and conceptual understanding through concrete visual presentation.

Keywords: flashcard media, learning outcomes; plane geometry, picture-based learning media, elementary school

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar sering terkendala oleh sifat materi yang abstrak serta minimnya penggunaan media visual, sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Non-Equivalent Control Group Design,

melibatkan 30 siswa kelompok eksperimen dan 15 siswa kelompok kontrol yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang telah diuji validitas (30 dari 40 butir valid), reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,896; kategori tinggi), tingkat kesukaran, dan daya beda. Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, uji paired sample t-test, dan uji independent sample t-test berbantuan SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen (Sig. = 0,125). Pada kelompok eksperimen, rata-rata hasil belajar meningkat dari 65,17 (pretest) menjadi 80,70 (posttest) dengan nilai Sig. (2-tailed) paired sample t-test sebesar 0,000 ($< 0,05$), sedangkan uji independent sample t-test posttest antar kelompok menunjukkan Sig. sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas III. Media flashcard juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman konsep bangun datar melalui penyajian visual yang konkret.

Kata Kunci: *media flashcard, hasil belajar, bangun datar, media pembelajaran bergambar, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan guna meningkatkan kualitas hidup manusia melalui penguatan sumber daya yang unggul, kompetitif, serta mampu berkontribusi terhadap kemajuan bangsa (Fania, 2025). Salah satu komponen penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang efektif, yang sangat bergantung pada penggunaan media sebagai sarana penyampaian informasi antara pendidik dan peserta didik (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi menyederhanakan materi

yang sulit dipahami, mengatasi keterbatasan penjelasan verbal guru, serta mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Media gambar merupakan salah satu media yang efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar karena mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran (Kasmir, 2021). Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret menjadikan media visual sebagai kebutuhan penting dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti geometri bangun datar (Pahrin,

2021). Bangun datar merupakan objek geometri dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung dan akan lebih mudah dipahami peserta didik apabila dikaitkan dengan objek nyata di lingkungan sekitarnya (Azizah et al., 2023).

Salah satu media visual yang dapat digunakan untuk mendukung pemahaman konsep bangun datar adalah flashcard, yaitu kartu bergambar yang memuat informasi singkat dan dapat disesuaikan ukurannya dengan kebutuhan peserta didik (Yusuf, 2021). Flashcard menyajikan pesan secara visual disertai keterangan pendukung sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Puspita et al., 2020). Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan pengaruh positif media ini pada berbagai konteks pembelajaran, di antaranya dalam meningkatkan daya ingat kosakata bahasa Arab pada anak usia dini (Rahman et al., 2018), keterampilan membaca muatan bahasa Indonesia (Ningsih et al., 2022), serta hasil belajar siswa sekolah dasar secara

umum (Ramadhani et al., 2022). Media bergambar dalam bentuk lain, seperti cerita bergambar atau komik, juga terbukti mampu meningkatkan respons belajar siswa sekolah dasar dengan rata-rata peningkatan mencapai 43,50% (Dessiane & Hardjono, 2020).

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus menguji pengaruh flashcard pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas; sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran bahasa atau jenjang kelas yang berbeda (Setiawan et al., 2022). Kesenjangan (gap) inilah yang mendasari urgensi penelitian ini, mengingat materi bangun datar menuntut kemampuan visual-spasial yang tinggi sehingga penggunaan media bergambar berpotensi besar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar, pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih didominasi metode konvensional berupa penyampaian materi secara lisan dan penggunaan

buku paket sebagai sumber belajar utama, tanpa dukungan media visual yang memadai. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, memahami ciri-ciri, serta melakukan perhitungan sederhana terkait bangun datar, sehingga hasil belajar yang dicapai belum optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Azizah et al., 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu faktor eksternal penentu keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard pada materi bangun datar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: H_0 , tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard terhadap hasil belajar siswa dan H_a terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard terhadap hasil

belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran sekolah dasar, serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Non-Equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2021). Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi subjek penelitian. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran bergambar flashcard, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar,

Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur, pada bulan April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 45 siswa, terdiri atas kelas III A (30 siswa) dan kelas III B (15 siswa). Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, dengan kelas III A sebagai kelompok eksperimen ($n = 30$) dan kelas III B sebagai kelompok kontrol ($n = 15$).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi mengacu pada ranah kognitif Taksonomi Bloom (C1-C4). Ringkasan kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel:

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil belajar

Indikator	Aspek Kognitif	Jumlah Butir	Bentuk Teks
Menyebutkan bangun datar berdasarkan jumlah sisi	C1	6	Pilihan Ganda
Menentukan bangun datar berdasarkan jumlah sudut	C2	6	Pilihan Ganda
Membedakan bangun datar berdasarkan ciri-ciri	C3	6	Pilihan Ganda

Indikator	Aspek Kognitif	Jumlah Butir	Bentuk Teks
Menghubungkan bangun datar dengan benda di sekitar	C4	6	Pilihan Ganda
Menjelaskan rumus-rumus bangun datar	C4	6	Pilihan Ganda

Sumber: diolah dari data penelitian 2026

Instrumen diujicobakan pada 40 butir soal kepada 30 responden. Validitas isi diperoleh melalui penilaian ahli (expert judgement), sedangkan validitas konstruk diuji menggunakan teknik Pearson Product Moment berbantuan SPSS 24, dengan kriteria butir soal dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel (0,344 pada taraf signifikansi 5%). Uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan kriteria reliabel apabila koefisien $>$ 0,60 (Sugiyono, 2021). Uji tingkat kesukaran dan daya beda turut dilakukan untuk memastikan kualitas butir soal sebelum instrumen digunakan sebagai pretest dan posttest (masing-masing 15 butir).

Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene's Test, sebelum dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan

paired sample t-test untuk menguji perbedaan skor pretest-posttest pada masing-masing kelompok, dilengkapi dengan independent sample t-test untuk membandingkan capaian akhir (posttest) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai analisis komparatif yang melengkapi desain non-equivalent control group. Seluruh pengujian statistik dilakukan berbantuan SPSS 24 for Windows dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Uji validitas konstruk melibatkan 30 responden ($N = 30$) dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,344. Dari 40 butir soal yang diujicobakan, diperoleh 30 butir dinyatakan valid dan 10 butir dinyatakan tidak valid, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Hasil uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha menunjukkan koefisien sebesar 0,896, berada pada kategori tinggi (rentang 0,70-0,90), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji tingkat kesukaran dan daya

beda butir soal disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda, diperoleh 30 butir soal yang memenuhi seluruh kriteria kelayakan sehingga digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest (masing-masing 15 butir) dalam pengambilan data hasil belajar.

Statistik deskriptif skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat dari 65,17 pada pretest menjadi 80,70 pada posttest, atau mengalami kenaikan sebesar 15,53 poin. Sementara itu, rata-rata skor kelompok kontrol meningkat dari 55,47 menjadi 63,73, atau mengalami kenaikan sebesar 8,26 poin. Perbandingan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, yang mengarah pada dugaan awal adanya pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar peserta didik.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kedua kelompok, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Seluruh nilai signifikansi pada Tabel 6 lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis data dilanjutkan menggunakan statistik parametrik. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test terhadap data posttest kedua kelompok menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,125 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa varians data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Uji paired sample t-test dilakukan untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, sedangkan independent sample t-test dilakukan untuk membandingkan skor posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil kedua pengujian disajikan pada Tabel 7.

Hasil uji paired sample t-test pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan media flashcard. Pada kelompok kontrol, uji yang sama juga menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. = 0,003), namun dengan besaran peningkatan skor yang lebih kecil dibandingkan kelompok eksperimen. Hasil uji independent sample t-test pada skor posttest antara kedua kelompok menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara capaian akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar.

Sebagai pelengkap, perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan ternormalisasi kelompok eksperimen sebesar 0,43 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan

kelompok kontrol sebesar 0,17 (kategori rendah). Temuan ini memperkuat bukti bahwa efektivitas peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan media flashcard lebih baik dibandingkan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik, termasuk pada materi bangun datar yang menuntut pemahaman terhadap jenis, ciri-ciri, serta kaitannya dengan objek nyata di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran di kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar masih didominasi metode ceramah dengan media berupa buku paket dan papan tulis, yang menyebabkan siswa kurang aktif dan pemahaman terhadap materi belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Azizah et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu faktor eksternal yang

memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran bergambar flashcard pada kelompok eksperimen mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar secara signifikan, dari 65,17 menjadi 80,70. Peningkatan ini lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional. Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, tampak aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat ketika diminta menjelaskan karakteristik bangun datar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rahman et al., 2018) yang menemukan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah diingat. Sejalan dengan hal tersebut, (Ningsih et al., 2022) juga menemukan bahwa media flash card memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian belajar siswa sekolah dasar.

Media bergambar seperti flashcard membantu peserta didik memahami konsep bangun datar yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi visual, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Pahrin, 2021). Temuan ini juga sejalan dengan (Dessiane & Hardjono, 2020) yang menjelaskan bahwa media bergambar mampu meningkatkan respons belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran pada kelompok kontrol yang hanya mengandalkan metode ceramah menunjukkan interaksi yang lebih terbatas antara guru dan siswa, sehingga peningkatan hasil belajar yang dicapai relatif lebih kecil.

Hasil pengujian hipotesis melalui paired sample t-test (Sig. = 0,000) dan independent sample t-test (Sig. = 0,000) secara konsisten menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan, maupun antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, bersifat signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan

bahwa media pembelajaran bergambar flashcard berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dapat diterima. Nilai N-Gain kelompok eksperimen yang berada pada kategori sedang turut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar kebetulan statistik, melainkan dampak nyata dari penerapan media pembelajaran tersebut.

Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi bahwa media flashcard dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret seperti bangun datar. Bagi guru, media ini relatif mudah dibuat dan digunakan tanpa memerlukan persiapan yang rumit (Riadoh et al., 2024), sehingga dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penggunaan flashcard sebaiknya dipadukan dengan media atau strategi pembelajaran lain, mengingat media ini lebih menitikberatkan pada indra penglihatan sehingga keterlibatan

indra lain masih terbatas (Raharja Bahrul et al., 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bergambar flashcard berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SDN Pelang Lor 1 Kedunggalar. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen dari 65,17 (pretest) menjadi 80,70 (posttest), hasil uji paired sample t-test dengan Sig. (2-tailed) = 0,000, serta hasil uji independent sample t-test antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan Sig. = 0,000 (keduanya < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai N-Gain kelompok eksperimen (0,43; kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (0,17; kategori rendah) turut memperkuat bukti efektivitas media flashcard. Selain berdampak pada aspek kognitif, media ini juga terbukti meningkatkan keaktifan, minat, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran bergambar flashcard sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret, dan memadukannya dengan model pembelajaran aktif agar keterlibatan siswa semakin optimal. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang kualitas pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan wilayah yang lebih luas, memperpanjang durasi perlakuan, serta mengombinasikan media flashcard dengan media atau model pembelajaran lain guna memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, R. M., Nur' Afifah, U. U., & Anfa, Q. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V Pada Materi IPA Sifat Perubahan Wujud Benda Di SDN Luwihaji III. *Education and Learning of Elementary School (ELES)*, 3(1), 1–7.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media

- Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Fania, F. (2025). Mengoptimalkan Potensi Sumber Daya Manusia Untuk Mewujudkan Pendidikan Berkualitas. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 641–650. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v6i2.17523>
- Kasmir. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Resitasi dengan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan di Kelas VIII-1 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 340–350. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.58>
- Ningsih, B., Istingsih, S., & Jiwandono, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(128–132), hlm.130. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Pahrin, R. (2021). Penggunaan media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–22.
- Puspita, M. D., Darmawani, E., & Jaya, M. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4598>
- Raharja Bahrul, A., Faizah, Z. N., Erste Anggraeni, M., & Hasbi Assidiqi, M. (2022). Media Pembelajaran Multisensoris Menggunakan Flashcards Berbasis Augmented Reality untuk Anak Disleksia. *Journal of Research and Technology*, 8(2), 215–225.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2018). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ramadhani, A. N., Ardiansyah, R. G., & Latifah, U. (2022). Penilaian Alat Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar SDN Sindangsari 1 Desa Sindangsari. *ALSYS: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 292–302. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i2.303>
- Riadh, Futri, M., Aulia, R., & Nur, K. (2024). Implementasi Media Flashcard Dalam Mengenalkan Konsep Permulan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 21–33. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.1823>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2>

2.373

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet-3). Alfabeta.

Yusuf, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 4(April), 69–80.