

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

Irna Inaru*

PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: irna.inaru.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i12025p60-67

Kata kunci

hasil pembelajaran
media *flash card*
pembelajaran ilmu pengetahuan
sosial
SMP Negeri 15 Malang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa peserta didik kelas VII sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang disampaikan melalui pendekatan tematik. Peserta didik kurang mendapatkan pengalaman langsung dengan situasi nyata atau kontekstual, sehingga mereka membutuhkan pemahaman konkret yang dapat diperoleh melalui pengalaman langsung. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media *flash card* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 15 Malang tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan tes formatif, nilai rata-rata pada Siklus I adalah 69,33 dengan 21 peserta didik mencapai tingkat pencapaian yang memadai. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelas menjadi 81,67 dengan 30 peserta didik mencapai tingkat pencapaian yang memadai. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media *flash card* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas VII di SMP Negeri 15 Malang tahun ajaran 2023/2024.

1. Pendahuluan

Penting bagi seorang guru untuk membangun interaksi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, di mana peserta didik terlibat secara aktif dan merasa tertarik serta termotivasi untuk belajar (Agustin et al., 2021; Rosidah & Nasih, 2023). Dalam konteks SMP Negeri 15 Malang, hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak selalu berjalan lancar dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Penyebab utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung mengarah pada pembelajaran yang terpusat pada guru (teacher-centered), sebuah pendekatan yang masih dominan meskipun sudah diterapkan Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut. Kurangnya perhatian terhadap karakteristik peserta didik yang heterogen juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Guru-guru perlu mengadopsi strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individu peserta didik, terutama dalam menghadapi keragaman yang ada di dalam kelas. Dengan demikian, interaksi yang bermakna antara guru dan peserta didik dapat lebih terjalin, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi mereka secara optimal (Ahmad & Maziyah, 2022). Hal ini tidak hanya akan meningkatkan hasil akademik peserta didik tetapi juga memperkuat motivasi mereka dalam belajar.

Flash card merupakan perangkat pembelajaran yang berbentuk kartu dan umumnya memuat gambar serta kata-kata, atau kalimat singkat yang digunakan sebagai bantuan dalam proses belajar dan mengajar (Umroh, 2019). Kartu-kartu ini sering digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata, konsep matematika, informasi sejarah, dan topik lainnya dengan cara yang interaktif dan mudah diakses (Beta, 2021). *Flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran. Umumnya, *Flash card* memiliki ukuran standar yang dapat bervariasi, tetapi umumnya sekitar 25x30 cm (Ulfa, 2020). Gambar-gambar atau informasi yang relevan ditempatkan di bagian depan atau belakang kartu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Flash card tidak hanya berguna untuk memperbaiki kemampuan retensi memori, tetapi juga untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran (Rahman et al., 2021). Selain itu, penggunaan *Flash card* dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengenali bentuk, objek, hewan, konsep matematika, dan berbagai aspek pembelajaran lainnya. Dengan memberikan dukungan visual yang kuat, *Flash card* membantu memperjelas konsep-konsep abstrak dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan.

Sebagai media pembelajaran, *Flash card* memiliki fungsi utama untuk memvisualisasikan konsep, informasi, atau kosakata tertentu menggunakan kombinasi gambar, kata-kata, atau kalimat singkat yang tercetak pada setiap kartu. Pada sisi depan kartu, gambar yang menarik perhatian peserta didik biasanya ditempatkan, sementara pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata-kata atau kalimat yang menjelaskan atau merangkum informasi yang terkait dengan gambar tersebut. *Flash card* secara efektif mendukung peserta didik dalam belajar secara visual, memperkuat keterampilan membaca, meningkatkan pemahaman konsep, dan memfasilitasi retensi informasi yang lebih baik (Vitakasari, 2023).

Dengan *Flash card*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik, seperti pengenalan kosakata baru, latihan pengejaan, pemahaman konsep matematika, atau peninjauan ulang materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Kelebihan utama *Flash card* sebagai media pembelajaran adalah kemudahan penggunaannya yang dapat diadaptasi secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan belajar individu peserta didik, serta kemampuannya untuk merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar aktif (Utami & Wibawa, 2023).

Keberhasilan proses belajar sering kali dinilai dari pencapaian pembelajaran peserta didik, evaluasi hasil belajar menjadi indikator kunci untuk menilai efektivitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Magdalena dkk., 2023). Hasil belajar mencakup berbagai aspek, seperti peningkatan keterampilan, pemahaman konsep, penguasaan materi, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dakhi, 2020). Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang sudah dipelajari sebelumnya dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari atau dalam berbagai konteks yang beragam. Oleh karena itu, Pencapaian hasil belajar menjadi tolak ukur utama dalam menilai kesuksesan proses pembelajaran karena mencerminkan sejauh mana peserta didik telah mencapai pemahaman dan kemampuan yang diharapkan dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang signifikan menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berhasil mencapai tujuannya dan peserta didik telah mengalami perkembangan yang positif dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya, analisis peneliti menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam pemahaman materi oleh peserta didik kelas VII D di SMP Negeri 15 Malang. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik pada kelas tersebut. Menurut penelitian, tantangan ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pengalaman langsung peserta didik dengan konteks nyata dalam pembelajaran, serta dominasi penggunaan metode ceramah yang monoton oleh guru. Untuk mengatasi hal ini, peneliti merencanakan untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran tema berikutnya. Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, peneliti menyusun sebuah penelitian tindakan dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media *Flash card* pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas VII SMP" pada materi Status, peran sosial, diferensiasi, dan stratifikasi sosial.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMP Negeri 15 Malang, melibatkan 34 peserta didik dari kelas VII D. Penelitian ini menggunakan pendekatan siklus yang terdiri dari dua tahap utama: Siklus I dan Siklus II. Tahap perencanaan meliputi analisis kurikulum, penyusunan modul ajar, lembar observasi, Lembar Kerja Peserta didik (LKS), pembentukan kelompok, penyusunan alat evaluasi, serta persiapan instrumen pendukung lainnya (Johnson & Christensen, 2023). Observasi dilakukan secara intensif selama proses pembelajaran untuk memantau penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada topik Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial (Rahayu, 2024). Tahap pelaksanaan penelitian melibatkan kolaborasi dengan guru pembimbing dan partisipasi aktif dari rekan sejawat untuk mencatat informasi dan mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Data dari evaluasi *pre-test* kelompok peserta didik sebelum mereka mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Flash card*, diselidiki untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang terkait dengan materi Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial. Berdasarkan pengamatan dan tindakan yang dilakukan, dapat diamati bahwa skor *pre-test* dari kelompok peserta didik sebelum mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash card* adalah 69,00.



Gambar 1. Peneliti menjelaskan *Flash card*



Gambar 2. Peserta didik sebagai partisipan pembelajaran menggunakan *Flash card*

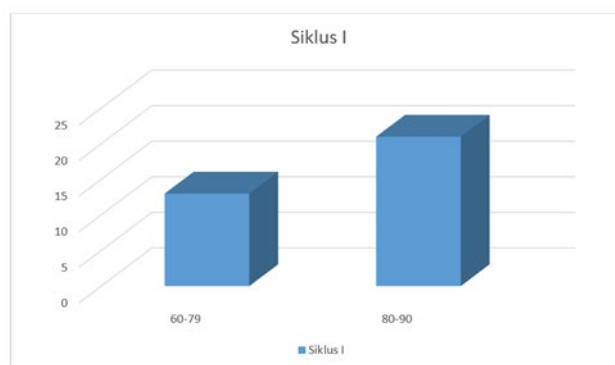
3.1. Siklus I

Pada tahap perencanaan penelitian ini, kelompok diskusi terbentuk dengan memilih 34 peserta didik dari SMP Negeri 15 Malang dan membaginya ke dalam 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 peserta didik (Agustin et al., 2021; Beta, 2021). Fokus utama pada Siklus I adalah pengajaran tentang Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial menggunakan media *Flash card*, yang diterapkan secara langsung oleh guru di kelas. Proses perencanaan ini mencakup langkah-langkah yang komprehensif, seperti pengembangan modul ajar dengan *Flash card*, penyusunan lembar observasi untuk memonitor proses pembelajaran, persiapan Lembar Kerja Peserta didik, pembentukan kelompok dengan mempertimbangkan keberagaman latar belakang peserta didik, serta penyusunan instrumen evaluasi dan pendukung lainnya.

Pada tahap pelaksanaan Siklus I, peneliti berperan ganda sebagai guru dan pengamat, memastikan implementasi *Flash card* dalam pembelajaran berlangsung efektif. Prosesnya dimulai dengan menyambut peserta didik, melakukan apersepsi untuk mempersiapkan pikiran peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari, dan membentuk kelompok diskusi di mana peserta didik diberi tugas terkait penggunaan *Flash card* untuk presentasi materi. Guru juga secara aktif menjelaskan materi menggunakan *Flash card*, melakukan demonstrasi penggunaan kartu tersebut, serta mendorong interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Di akhir pembelajaran, peserta didik diberi tugas individu untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi.

Meskipun implementasi telah dilakukan dengan struktur yang terorganisir, evaluasi Siklus I menunjukkan beberapa kendala. Kerja sama dalam kelompok masih belum mencapai tingkat yang diharapkan, dan presentasi materi belum sepenuhnya berhasil menarik perhatian seluruh kelompok. Beberapa peserta didik juga teralihkan oleh percakapan yang tidak terkait dengan materi pembelajaran. Evaluasi ini memberikan gambaran penting bagaimana proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial.

Hasil pembelajaran peserta didik setelah kegiatan dalam Siklus I diilustrasikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Belajar peserta didik pada Siklus I

Berdasarkan ilustrasi tersebut, kesimpulannya *Flash card* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 70,28, dengan nilai terendah mencapai 60 dan tertinggi mencapai 79. Persentase peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan belajar, yaitu 7,0 atau lebih, adalah sebanyak 21 peserta didik, yang setara dengan 61% dari total 34 peserta didik. Namun, persentase ini masih di bawah target yang diinginkan sebesar 95%. Dalam siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang menjadi catatan penting untuk diperbaiki dalam siklus berikutnya. Oleh karena itu, revisi perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pertama, guru perlu meningkatkan keterampilan dalam memotivasi peserta didik agar mereka lebih termotivasi dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung. Kedua, penting bagi guru untuk membangun hubungan yang lebih dekat dengan peserta didik guna mengurangi rasa takut dan meningkatkan konsentrasi mereka selama pembelajaran. Ketiga, kesabaran guru dalam membimbing peserta didik dalam diskusi perlu ditingkatkan untuk membantu mereka menemukan konsep-konsep baru secara lebih efektif. Keempat, guru perlu secara aktif memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya kerjasama dan partisipasi dalam kelompok. Kelima, mengubah jumlah peserta didik dalam satu kelompok menjadi empat peserta didik dapat meningkatkan efektivitas kerja kelompok. Keenam, bantuan tambahan perlu diberikan kepada kelompok yang masih kesulitan memahami materi pembelajaran berbantuan *Flash card*. Guru memiliki tanggung jawab untuk mendorong dan memberi motivasi kepada peserta didik agar mereka lebih proaktif dalam mencari sumber pembelajaran sendiri. Dengan adanya dorongan ini, diharapkan peserta didik akan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Melalui upaya ini, proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih efektif sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

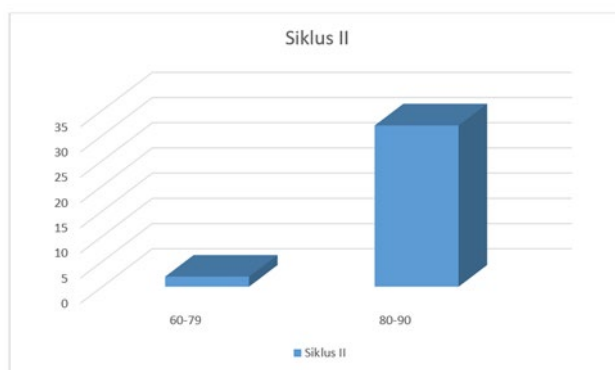
3.2. Siklus II

Implementasi media *Flash card* yang diterapkan saat Siklus II dilakukan di kelas VII D SMP Negeri 15 Malang melibatkan 34 peserta didik. Fokus pembelajaran pada materi tentang Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini. Peneliti berperan ganda sebagai pengajar dan pengamat selama proses pembelajaran, memastikan implementasi yang tepat sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Observasi dilakukan secara simultan untuk memantau respons peserta didik terhadap penggunaan *Flash card* sebagai media pembelajaran (Budiyanto & Cahyono, 2024). Pelaksanaan tindakan mengikuti modul ajar dan lembar kerja yang telah direvisi berdasarkan temuan dari Siklus I, sehingga meminimalkan kelemahan yang teridentifikasi sebelumnya. Proses pembelajaran melibatkan presentasi di kelas, kerja kelompok, tes individu, dan insentif kelompok untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Langkah-langkah pelaksanaan dalam Siklus II dijelaskan antara lain: 1) Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan mengkonfirmasi kehadiran peserta didik; 2) Guru melakukan apersepsi; 3) Peserta didik dikelompokkan ke dalam kelompok diskusi dan diberikan tugas terkait penggunaan media *Flash card*; 4) Peserta didik diberi tugas untuk menyajikan materi mengenai Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial dengan menggunakan media *Flash card*, dengan waktu presentasi 3 menit untuk setiap kelompok; 5) Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial menggunakan media *Flash card*, dalam waktu 10 menit; 6) Bersama peserta didik, guru melakukan demonstrasi penerapan *Flash card* sebagai media pembelajaran untuk materi tersebut berdurasi 10 menit; 7) Guru dan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran mengenai materi tersebut; 8) Guru memberikan tugas individu berdurasi 15 menit; dan 9) Pelajaran diakhiri dengan guru memberikan salam.

Selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana pendekatan permainan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam topik Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial. Dalam pembelajaran ini, 34 peserta didik aktif berpartisipasi. Saat mengamati tingkat keterlibatan guru dan peserta didik selama pembelajaran, terlihat bahwa pendekatan yang digunakan menekankan pada pengembangan keterampilan proses, terutama dalam pemanfaatan media *Flash card*, yang menempatkan peserta didik sebagai fokus utama. Ini dapat diamati dari partisipasi aktif peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran Siklus II, peserta didik menjalani tes untuk mengevaluasi kemajuan mereka dalam pembelajaran yang dimulai sejak Siklus I. Hasil tes tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil sebelumnya dari siklus sebelumnya. Menurut pencatatan peneliti, kolaborasi antara peserta didik berjalan lancar dalam Siklus II, memungkinkan setiap peserta didik untuk mengatasi tantangan secara mandiri. Hasil tes dari Siklus II tersedia dalam Gambar 4.



Gambar 4. Hasil belajar peserta didik pada Siklus II

Berlandaskan data grafik di atas, dilihat bahwasanya rata-rata penilaian peserta didik secara individu adalah 80,4, dengan nilai terendah mencapai 60 dan tertinggi mencapai 90. Data mengindikasikan bahwasanya terjadi peningkatan nilai peserta didik secara individual pada siklus II ini. Terdapat 32 peserta didik yang mencapai nilai yang memenuhi standar kelulusan, sementara dua peserta didik belum mencapai standar tersebut. Hal ini berarti 94% dari total 34 peserta didik telah mencapai atau melebihi standar penguasaan konsep yang diajarkan. Kesimpulan pelaksanaan Siklus II bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Flash card* sudah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahap pelaksanaan Siklus II, peneliti menemukan kekurangan yang perlu diperhatikan. Sebagai bagian dari tahap refleksi terhadap proses penelitian tindakan kelas yang sudah terlaksana, peneliti mengevaluasi hasil yang telah diperoleh. Guru telah menjalankan pembelajaran dengan metode penggunaan *Flash card* atau kartu bergambar secara cukup baik, meskipun masih ada area-area tertentu yang belum optimal. Namun, presentasi pelaksanaan setiap kegiatan telah berlangsung dengan baik. Hasil observasi kegiatan kelompok peserta didik menunjukkan adanya perubahan dalam jumlah kelompok, yang semula 5 peserta didik pada Siklus I menjadi 2 peserta didik pada Siklus II. Kekurangan yang teridentifikasi pada Siklus I telah diperbaiki, menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif pada Siklus II. Peneliti menemukan bahwa terjadi kemajuan dalam evaluasi hasil peserta didik dari Siklus I ke Siklus II, menggambarkan bahwasanya peserta didik sudah mencapai standar pencapaian yang diharapkan pada Siklus II, mencerminkan peningkatan hasil belajar yang memuaskan.

Sebelum menerima instruksi, nilai rata-rata pre-test peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran penerapan media *Flash card* ialah 69,00. Setelah menerapkan pembelajaran dengan media *Flash card* pada Siklus I, terjadi peningkatan nilai menjadi 70,28. Namun, kenaikan ini masih belum mencapai target hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang ditetapkan sebesar 95%. Ketika dianalisis berdasarkan nilai rata-rata pre-test, kelompok peserta didik yang menerima pembelajaran dengan *Flash card* setelah Siklus II mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar $80,40 - 69,00 = 11,60$.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar materi tentang Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *Flash card* dan yang tidak. Peneliti terdahulu Sari & Kurniaman (2019), menyatakan bahwasanya peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan dukungan media *Flash card* mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, mencapai 80,40, dibandingkan dengan peserta didik yang diajari dengan pendekatan pembelajaran lainnya, yang hanya mencapai 69,00. Dengan menerapkan media *Flash card*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar materi tentang Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Dengan demikian, penggunaan *Flash card* dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

4. Simpulan

Penerapan pembelajaran menggunakan media *Flash card* secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada materi mengenai Status, Peran Sosial, Diferensiasi, dan Stratifikasi Sosial dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. *Flash card* telah terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi-materi kompleks ini. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep sosial, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan *Flash card* pada Siklus II mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test awal peserta didik sebesar 69,00, namun meningkat secara mencolok menjadi 80,40 setelah penggunaan *Flash card*. Peningkatan sebesar 11,60 poin ini mencerminkan efektivitas *Flash card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan *Flash card* memberikan keuntungan tambahan dalam pembelajaran, seperti memperkaya pengalaman belajar visual dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik melalui kombinasi gambar dan kata-kata yang ditempatkan pada setiap kartu. Pendekatan ini tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga memungkinkan mereka untuk mempelajari dan mengingat informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media *Flash card* bukan hanya sebagai alat bantu konvensional, tetapi

juga sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan pencapaian akademik peserta didik di sekolah menengah pertama, khususnya dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti yang ditemui dalam pelajaran IPS.

Daftar Rujukan

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar peserta didik dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176.
- Ahmad, I. B., & Maziyah, L. (2022). Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Jumlah Ismiah Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(12), 1709-1724. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1709-1724>
- Beta, C. (2021). Interactive Learning with *Flash cards* in Mathematics Education. *International Journal of Mathematics Education*, 25(3), 215-230.
- Budyanto, M., & Cahyono, B. Y. (2024). Enhancing Social Studies Learning Through *Flash cards*: A Case Study in Junior High School. *Journal of Educational Psychology*, 38(3), 215-228.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-468.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2023). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (7th ed.)*. Sage Publications.
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya evaluasi dalam proses pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810-823.
- Rahayu, S. (2024). Implementing Effective Social Studies Learning Using *Flash cards*. *Journal of Educational Research*, 42(2), 115-130.
- Rahman, A., et al. (2021). Enhancing Learning Abilities Through Educational Games: A Case Study with *Flash cards*. *Journal of Educational Psychology*, 39(4), 312-325.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat peserta didik pada materi mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rosidah, S. A., & Nasih, A. M. (2023). Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(8), 1217-1229. <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>
- Sari, E. R., & Kurniawan, O. (2019). Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125-138.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran *flash card* untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Ulfa, S. (2020). The Effectiveness of *Flash cards* in History Education. *History Education Journal*, 18(1), 45-58.
- Umroh, A. (2019). The Use of *Flash cards* to Improve Vocabulary Mastery. *Journal of Educational Research*, 36(2), 115-128.
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap pembelajaran kosa kata Bahasa Arab (Study eksperimen terhadap peserta didik kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 6(1), 39-58.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media flashcard materi teks deskriptif sederhana di kelas 2 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Utami, S., & Wibawa, S. (2023). The Effectiveness of *Flash cards* in Mathematics Education. *International Journal of Mathematics Education*, 29(1), 78-92.
- Vitakasari, E. (2023). Enhancing Learning Through Visual Aids: The Role of *Flash cards* in Elementary Education. *Journal of Educational Psychology*, 41(2), 145-158.