

# Hasil Belajar Siswa Melalui Media Flashcards Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Fastabiqul Khairat

*Student Learning Outcomes Through Media Flashcards In Indonesian Language Subject At Fastabiqul Khairat Elementary School*

**Desy Arini, Jaka Warsihna**

Universitas Terbuka

Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan

Pos-el: desy@sekolahfastkhair.sch.id

---

**INFORMASI ARTIKEL****ABSTRACT:**

*Indonesian language learning focuses on writing, reading, and understanding every word. Students can write words from the books they read if they know a lot of vocabulary and can make their own sentences. However, this is not comparable to the learning outcomes of students who are still under the KKM. The purpose of this study was to improve student learning outcomes in the Indonesian language class 1 SD Fastabiqul Khairat Samarinda. This study uses Classroom Action Research (CAR) using flashcards media. On the initial test, the average score of 61, eight out of 25 students at the pre-cycle stage (32%) achieved a higher score than KKM. As many as 14 students (56%) achieved scores above the KKM. After the researchers implemented learning improvements in Cycle I, the results were scored with an average of 72. Then learning outcomes increased in Cycle II, with an average score of 79 achieved by 21 students or 84 percent who scored above the KKM. The findings show that the use of flashcards can improve student learning outcomes in Grade 1 Indonesian at SD Fastabiqul Khairat.*

---

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada menulis, membaca, dan memahami setiap kata. Siswa dapat menulis kata dari buku yang dibacanya jika mengetahui banyak kosakata dan dapat membuat kalimat sendiri. Namun, hal tersebut tidak sebanding dengan hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk

meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Fastabiqul Khairat Samarinda. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media flashcards. Pada tes awal, nilai rata-rata 61, delapan dari 25 siswa pada tahap pra-siklus (32%) mencapai nilai lebih tinggi dari KKM. Sebanyak 14 siswa (56%) mencapai nilai di atas KKM. Setelah peneliti menerapkan peningkatan pembelajaran pada Siklus I hasil nilai dengan rata-rata 72. Kemudian hasil belajar meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata skor 79 yang dicapai oleh 21 siswa atau 84 persen yang mendapat nilai di atas KKM. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan flashcards dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Fastabiqul Khairat.

---

## PENDAHULUAN

Pembinaan pendidikan dilakukan dengan cara mendorong dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak cukup dewasa untuk menyiapkan dirinya menuju jenjang selanjutnya. Pendidikan adalah suatu cara dan usaha untuk membina anak didik (Fatoni, 2020). Oleh karena itu, diharapkan pendidik yang berperan sebagai motivator dan fasilitator mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas perkembangan bahasa pada kemampuan berbahasa anak (Pradana, 2019). Sebagai seorang guru, pasti memiliki tanggung jawab untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran setinggi mungkin bagi siswa.

Agar siswa dapat mencapai tujuan belajarnya secara maksimal, guru perlu dapat meningkatkan efektivitas, minat, dan kebermaknaan

proses pembelajaran termasuk kemampuan dalam pedagogik. Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat dilakukan dengan mengkaji TPACK suatu materi (Gusti dkk, 2023). Pemilihan materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa (Gusti & Artha, 2022). Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang relevan, guru harus mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Menurut Wahyuni (2020), pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang dapat menjaga perhatian siswa, membangkitkan minat mereka, dan memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Syachtiyani & Trisnawati, 2021; Gusti dkk, 2022).

Meskipun bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang relatif mudah, namun akan menimbulkan kebosanan karena kurangnya variasi atau minat terhadap pembelajaran (Adawiyah, 2021). Pada kelas satu, pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada menulis, membaca, dan memahami setiap kata. Siswa hanya perlu menulis teks dari buku yang telah dibacanya jika mereka mengetahui banyak kosakata dan dapat membuat kalimat sendiri. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan literasi yang berimplikasi pada hasil belajar peserta didik.

Literasi yang tidak selalu berarti kemampuan membaca merupakan salah satu tugas pengajaran bahasa di sekolah dasar. Jika siswa kurang memiliki keterampilan literasi, mereka mungkin mengalami kesulitan belajar di masa depan. Keaksaraan adalah landasan yang paling penting untuk mengajar mata pelajaran lain serta bahasa.

Hasil pengamatan SD Fastabiqul Khairat terhadap proses pembelajaran mengungkapkan bahwa proses pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai rencana, dan tujuan pembelajaran seringkali tidak tercapai. Penemuan yang masih diatur pendidik dan teknik pertunjukan yang biasa menjadi salah satu variabel tidak tercapainya target pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, guru juga kurang memperhatikan karakteristik unik dari siswa yang heterogen (berbeda). Oleh karena itu, karakter siswa dan bobot materi

sangat mempengaruhi pemilihan metode dan lingkungan pembelajaran. Ini bekerja dengan baik untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Belajar menjadi lebih mudah ketika lingkungan yang tepat digunakan untuk belajar didukung dengan media yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Fastabiqul Khairat, Peneliti menerapkan pembelajaran dengan media *flashcards*. Media ini bukan hal baru, tetapi belum banyak dimanfaatkan oleh guru terutama di kelas 1 SD. Hal ini karena untuk pembelajaran dengan media ini perlu disiapkan dengan matang dan menuntut partisipasi siswa secara baik.

Media *flashcards* adalah kartu dengan kata-kata di atasnya. Ada beberapa rangkaian gambar pada kartu indeks *flashcards*: Warna, buah, huruf, bentuk, angka, karir, dan lain-lain. Siswa diperlihatkan kartu-kartu tersebut, yang mereka baca dengan cepat; setiap kartu diberi waktu beberapa detik untuk dibaca.

Maryanto (2017) mengemukakan bahwa media *flashcards* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia jika media tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan perolehan hasil akademik untuk materi pelajaran “kegiatanku” dibandingkan dengan

penerapan pembelajaran melalui metode lain; Pradana (2019) mengemukakan bahwa *flashcards* adalah kartu dengan gambar yang menarik. Temuan penelitian ini mendukung konsep Kumullah et al. (2019), yang menyatakan bahwa ketrampilan membaca dapat ditingkatkan dengan media *flashcards*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media *flashcards* untuk mendukung hasil belajar peserta didik. Pembeda penelitian ini dengan yang lain yaitu lokasi penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dengan setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Peneliti melakukan empat tahapan selama pelaksanaan Siklus I, khususnya Rencana Tindakan Umum 1 dan 2. Setelah itu peneliti membuat RPP, lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa. Peneliti juga melakukan proses kegiatan pembelajaran dan mengikuti RPP yang telah dibuat sebelumnya saat melakukan langkah-langkah tindakan. Langkah selanjutnya melibatkan peneliti bergabung sebagai pengamat untuk memperhatikan siswa dan guru sebagai kegiatan belajar mengajar dilakukan. Tahap di mana seorang peneliti atau pengamat menganalisis data yang diperoleh selama suatu tindakan dikenal sebagai validasi atau

refleksi. Setelah itu, peneliti mempersiapkan strategi untuk siklus berikutnya. Siklus kegiatan dilakukan sampai tujuan yang ditentukan tercapai untuk penyelesaian pembelajaran.

Tempat penelitian di SD Fastabiqul Khairat Samarinda pada bulan Oktober hingga November pada semester gasal Kelas I tahun ajaran 2022/2023. Survei dilakukan pada 10 Oktober hingga 24 November 2022. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas satu SD Medina Fastabiqul Khairat Samarinda. Penelitian ini meneliti 25 siswa kelas I SD Fastabiqul Khairat Samarinda yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan.

Lembaran pengamatan guru, lembaran pengamatan siswa, dokumentasi, lembar wawancara, serta tes merupakan perangkat yang dipakai oleh peneliti. Analisis deskriptif kualitatif dipakai oleh peneliti untuk menganalisa wawancara, hasil observasi, serta catatan lapangan dari masing-masing siklus, dan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisa nilai uji penilaian siswa pada masing-masing siklus. Validasi triangulasi memvalidasi temuan penelitian ini. Ilmuwan memilih jenis persetujuan informasi melalui triangulasi karena informasi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah informasi yang dikumpulkan pada waktu yang bersamaan, tepatnya dokumentasi, evaluasi, dan data observasi terhadap guru dan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Informasi untuk menentukan tujuan yang dapat dicapai berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SD Fastabiqul Khairat Samarinda untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas satu. Sepanjang proses pembelajaran, pengamatan terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang semakin positif di setiap periodenya.

Kegiatan pra-siklus merupakan langkah awal dalam mempraktekkan penelitian ini. Untuk melaksanakan kegiatan pra-siklus dalam penelitian ini, dikumpulkan data tentang strategi, metode, dan media pelaksanaan pembelajaran. Metode ceramah dan penarikan kesimpulan bacaan merupakan metode yang digunakan dalam kegiatan prasekolah. Hasilnya, diketahui bahwa untuk tahun ajaran 2022–2023, siswa Kelas I SD Fastabiqul Khairat Samarinda memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan dan kesulitan dalam memahami materi Rumah Bersih dan Sehat. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa Bahasa Indonesia adalah 75, dan nilai rata-rata pada materi Rumah Bersih dan Sehat, berada di bawah 70, menurut temuan pengamatan peneliti. Dibandingkan dengan jumlah siswa yang gagal, hanya sedikit yang lulus. Oleh karena itu, ini termasuk dalam kategori mencolok. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, sejawat, dan siswa kelas I SD Fastabiqul Khairat Samarinda untuk mengidentifikasi kendala yang tidak sesuai dengan pembelajaran bahasa

Indonesia. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dan observasi baik di dalam maupun di luar kelas untuk mengumpulkan data guna identifikasi masalah dan solusi segera.

Perencanaan tahap I dan II dimulai; 1) Memanfaatkan media kartu pembelajaran untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 2) Menyiapkan dan menguasai kelengkapan sumber, bahan, dan alat/media yang diperlukan; 3) menentukan titik fokus persepsi dan sudut pandang yang diperhatikan; 4) memastikan sifat informasi; 5) menyiapkan instrumen penelitian; dan 6) menyiapkan perangkat penilaian pasca pembelajaran dan mengembangkannya.

Peneliti berperan sebagai guru dalam observasi ini. Berikut ini adalah bagaimana siklus 1 dilakukan: 1) Salam, doa, dan kehadiran diawasi oleh guru; 2) Guru melakukan apersepsi dengan mendemonstrasikan kepada siswa dan menanyakan peran mereka; 3) Tujuan pembelajaran yang harus dicapai dikomunikasikan oleh guru; 4) Guru memberikan gambaran kegiatan dan penjelasan ruang lingkup materi; 5) Guru mulai menunjukkan beberapa kartu catatan, disusun dan dipegang setinggi dada, menghadap siswa; 6) Guru mulai dengan memberikan kartu kepada siswa terdekat yang diamati, kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa tersebut, memberikan kartu tersebut kepada temannya di belakangnya, dan terus berbaris sampai akhir, dimana siswa yang langsung berada depan meja

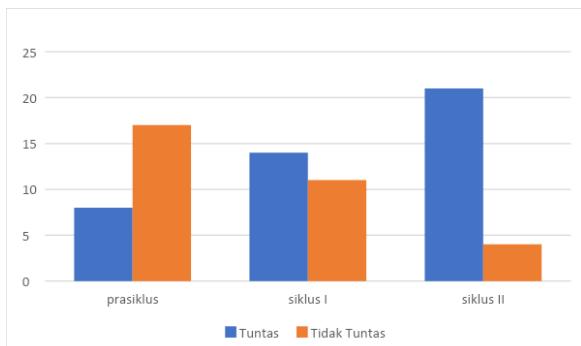
guru mengembalikan kartu; 7) Guru secara acak meletakkan *flash card* di atas meja jauh dari siswa untuk diajak bermain; 8) Guru memulai dengan memberikan petunjuk kepada siswa tentang salah satu gambar sebelum meminta mereka untuk menebak dan menemukan gambar tersebut; 9) Setelah masing-masing siswa menebak kartunya, mereka menunjukkannya kepada teman-temannya dan menuliskannya dalam urutan suku kata; 10) Pada saat guru mengamati bahwa siswa sudah mampu mengikuti sendiri, guru secara bergiliran meminta siswa untuk membacakan suku kata yang dibaca dan dipraktekkan pada lembar kerja yang telah diberikannya. 11) Untuk mendorong siswa meningkatkan pembelajarannya, guru memberikan stiker penghargaan kepada siswa yang aktif membaca dan lancar. 12) Untuk setiap kegiatan siswa, guru meninjau dan menyetujui materi; 13) Instruktur mempertimbangkan dan mendiskusikan manfaat *experiential learning* dengan siswa; 14) Pendidik memberi masukan tentang siklus dan hasil belajar; 14) RPP pertemuan berikutnya diumumkan oleh guru.

Penelitian siklus I menunjukkan bahwa siswa yang menguasai materi lebih banyak dari pada siklus sebelumnya (pra-siklus). Sebanyak 14 dari 25 siswa (56 persen) telah menyelesaikan lebih dari KKM (75), sedangkan 11 siswa (46 persen) belum menyelesaikan KKM (75). Kondisi ini disebabkan peserta didik berperan serta antusias dalam pembelajaran karena didorong untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Namun penelitian ini akan dilanjutkan pada periode siklus berikutnya sebab terdapat peserta yang belum menyelesaikan KKM. Ada beberapa hal yang perlu peneliti perbaiki selama pelaksanaan Siklus I, seperti manajemen waktu yang kurang efektif; masih ada siswa yang tidak berkonsentrasi pada materi yang diajarkan; kinerja siswa dalam mempelajari kartu *flash* di bawah harapan; lingkungan pengajaran buruk; dan hasil belajar siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dengan nilai rata-rata 79,1, 21 siswa (84 persen) mencapai hasil belajar lebih tinggi dari KKM pada Siklus II. Pada kegiatan pengembangan pembelajaran Siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat drastis. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan *flashcard* Siklus II bagi siswa Kelas I yang tinggal di rumah bersih dan sehat dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa siklus penelitian ini berakhir berdasarkan hasil ini. Bagan di bawah ini memberikan informasi tambahan mengenai peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan peningkatan Pra-siklus ke Siklus II:

Grafik 1. Perbandingan hasil pra siklus, siklus I dan siklus II



Dari grafik di atas, menunjukkan bahwa prasiklus, siswa yang tuntas hanya 8 (32%) dari 25 siswa yang telah menyelesaikan KKM, dan 17 (68%) belum menyelesaikannya. Kemudian pada siklus I, terjadi peningkatan yaitu sebanyak 14 dari 25 siswa (56 persen) telah menyelesaikan lebih dari KKM (75), sedangkan 11 siswa (46 persen) belum menyelesaikan KKM (75). Selanjutnya pada siklus II, dengan nilai rata-rata 79,1, 21 siswa (84 persen) mencapai hasil belajar lebih tinggi dari KKM.

Dari perbedaan KKM dari prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan perubahan yang sangat signifikan perubahan jumlah siswa yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media flash card sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Fastabihul Khairat kelas 1 untuk mengajarkan kosakata.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Azizah dan Suprayitno (2014, p. 6) pada Penggunaan Media *Flashcards* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDN Kalikatir, Gondang, Mojokerto. Hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcards* meningkat pada

setiap pertemuan. Terbukti dari siklus I ke siklus II peningkatannya sangat signifikan. Di siklus II jumlah aktivitas siswa sudah melampaui indikator.

## SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian dan pengkajian Pra Siklus, Siklus I, serta Siklus II ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media flash card dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran hidup bersih dan sehat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Fastabiqul Khairat Samarinda. Dari 25 siswa pada kegiatan pra siklus, 8 siswa (32%) menggapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 61. Hasil belajar siswa meningkat menjadi 14 siswa yang unggul di atas nilai setelah dilakukan perbaikan pada Siklus I, dengan rata-rata nilai kelas 72 (56 persen). Selain itu, selama siklus II, 21 siswa (84 persen) mencapai nilai KKM yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata 79, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Penggunaan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Fastabiqul Khairat Samarinda dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi hidup bersih dan sehat, sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Delapan siswa (32%) dari 25 siswa yang mengikuti kegiatan pra siklus mencapai nilai KKM, dengan skor rata-rata 61. Hasil belajar siswa meningkat menjadi 14 siswa yang unggul pada skor setelah dilakukan perbaikan pada Siklus I. KKM, dengan nilai rata-rata kelas 72 (56 persen).

Selain itu, selama siklus II, 21 siswa (84 persen) mencapai nilai KKM yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata 79, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: 1) Dr. Rusna Ristasa, M.Pd., ketua UPBJJ-UT Samarinda mempermudah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. 2) Sebagai Tutor Karya Ilmiah, Bapak Dr. Jaka Warsihna, M.Si yang telah rela mengorbankan seluruh waktu dan tenaganya untuk memberikan arahan. 3) ST. Ibu Supriyati selaku Kepala Sekolah SD Fastabiqul Khairat Samarinda yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. 4) Bapak dan Ibu Guru, serta pegawai SD Fastabiqul Khairat Samarinda yang telah membantu peneliti menyusun karya ilmiah dengan memberikan kemudahan, saran, dan arahan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejemuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.

Akbar, Muh. Rijalul, (2022), Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian, Haura Utama, Bima, [https://www.researchgate.net/publication/362333534\\_Flash\\_Card\\_sebagai\\_Media\\_Pembelajaran\\_dan\\_Penelitian/comments](https://www.researchgate.net/publication/362333534_Flash_Card_sebagai_Media_Pembelajaran_dan_Penelitian/comments) (diakses 24 Juli 2023, pukul 13.00 wib).

Astrianingsih, Destri, dkk. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Flash Card* Pada Materi Peninggalan Sejarah di Kelas IV dari <https://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/tulip/article/view/104> (diakses 22 oktober 2022 pukul 16.06 WITA)

Azizah, Umi dan Suprayitno (2014,) Penggunaan Media *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDN Kalikatir, Gondang, MojokertoFebrianto, JPGSD.Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014.

Budi, dkk. (2019). Penggunaan media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1276154&val=15955&title=Penggunaan%20Media%20Flash%20Card%20Untuk%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Siswa%20Sekolah%20Dasar> (diakses 22 oktober 2022 pukul 16.03 WITA)

Fatoni, A. (2020). Wawasan pendidikan (pendidikan dan pendidik). *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 65-79.

Gunawan, dkk. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Jakarta: Rajawali Pers.

Gusti, U. A., Rahmi, A. S., Sunandar, A., & Rahmat, A. (2023). Analisis TPACK (Technological, Pedagogical, And Content Knowledge) pada Materi Bioteknologi SMA/MA. *Biology and Education Journal*, 3(1), 65-75.

Gusti, U. A., & Artha, H. W. (2022). PENGEMBANGAN SMART BACKGAMMON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI LINGKUNGAN UNTUK PESERTA

DIDIK SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, 12(01), 7-13.

Gusti, U. A., Akbar, H., Rismawati, R., Putri, A. R., & Sintya, D. (2023). Development of Student Moral Learning Applications as an Effort to Strengthen Character Education for Elementary School Students. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 28-36.

Kumullah, Rahmah, dkk. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar dari <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/301/256> (diakses 22 oktober 2022 pukul 16.02 WITA)

Maryanto, Rahel Ika, dkk. (2019). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado dari [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiciK\\_XsPP6AhWX-zgGHT-IBQgQFnoECBIQAAQ&url=https%3A%2F%2Fejournal.upi.edu%2Findex.php%2Fpedagogia%2Farticle%2Fview%2F12073&usg=AOvVaw2rADzT0pLc0IKWabaKnCYI](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiciK_XsPP6AhWX-zgGHT-IBQgQFnoECBIQAAQ&url=https%3A%2F%2Fejournal.upi.edu%2Findex.php%2Fpedagogia%2Farticle%2Fview%2F12073&usg=AOvVaw2rADzT0pLc0IKWabaKnCYI) (diakses 22 oktober 2022 pukul 16.07 WITA)

Pradana, Pascalian Hadi, dkk. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak dari <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/587> (diakses 22 oktober 2022 pukul 14.09 WITA)

Putri, Lutfiana. (2018). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran *flash card* mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar dari <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/39825/29810> (diakses 22 oktober 2022 pukul 16.58 WITA).

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.

Wahyuni, Sri. (2020). Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku” dari [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiciK\\_XsPP6AhWX-zgGHT-IBQgQFnoECBIQAAQ&url=https%3A%2F%2Fejournal.undiksha.ac.id%2Findex.php%2FJISD%2Farticle%2Fdownload%2F23734%2F15401&usg=AOvVaw04ZNzaTvH4Lj-bX6XF5ykZ](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiciK_XsPP6AhWX-zgGHT-IBQgQFnoECBIQAAQ&url=https%3A%2F%2Fejournal.undiksha.ac.id%2Findex.php%2FJISD%2Farticle%2Fdownload%2F23734%2F15401&usg=AOvVaw04ZNzaTvH4Lj-bX6XF5ykZ) (Diakses 22 Oktober 2022 pukul 15.54 WITA).