

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATERI EVOLUSI

Amanah Lista Puriasih¹, Warsono², Agus Cahyadin³

^{1,2} Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

³SMA Negeri 3 Ciamis, Jl. Bojonghuni No. 87, Ciamis, Indonesia

Email alistapuriasih@gmail.com

ABSTRACT

The results of observations made in class XII IPA 1 at SMA Negeri 3 Ciamis found that there were several students who received test scores below the KKM set by the school. This happens due to factors from the students themselves or the learning process which is less interesting and boring so that students perceive biology as a difficult subject and result in a lack of motivation in learning. The purpose of this research is to increase the activities and learning outcomes of students by using media. Flash cards. The type of research used is classroom action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection techniques and data analysis techniques used are quantitative and qualitative data analysis from observing the activities and learning outcomes of students. Student activity increased during two cycles, in cycle I, namely 57%, in cycle II, it increased 71%. The learning outcomes of students experienced an increase in the percentage of completeness in pre-cycle, namely 35%, in cycle I, namely 60% and in cycle II, it increased to 80%. Thus it can be concluded that through the use of flash card media can increase the activity and learning outcomes of students on evolution material.

Keywords: Activity, Evolution, Learning Outcomes, *Flash Card Media*

ABSTRAK

Hasil observasi yang dilakukan pada kelas XII IPA 1 di SMA Negeri 3 Ciamis ditemukan adanya beberapa peserta didik yang mendapat nilai ulangan dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal tersebut terjadi karena faktor dari peserta didik itu sendiri ataupun proses pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan sehingga peserta didik menganggap biologi sebagai pelajaran yang sulit dan berakibat kurangnya motivasi dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Flash card*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif dari observasi aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan selama dua siklus, pada siklus I yaitu 57%, pada siklus II meningkat 71%. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada prasiklus yaitu 35%, pada siklus I yaitu 60% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi evolusi.

Kata Kunci: Aktivitas, Evolusi, Hasil Belajar, Media *Flash Card*

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan yang telah dibuat oleh seorang guru agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai rencana dan terarah. Selain harus menguasai materi pembelajaran, seorang guru dituntut memiliki keterampilan menyampaikan materi yang akan diberikan menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna disini merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif memproses semua fakta, konsep dan prinsip, menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan Pembelajaran pada hakekatnya adalah sebuah proses interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, salah satu diantaranya yaitu pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik (Hayati, 2005). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran haruslah tepat, sesuai kondisi kelas dan konsep karena dapat mempengaruhi proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran maupun keterampilan hasil belajar. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dengan baik dan efektif untuk memudahkan para peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Biologi sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPA. Pelajaran biologi mengandung banyak konsep yang harus dikuasai oleh peserta didik. Selain menekankan adanya aspek mengingat pengetahuan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek aplikasi, analisis, evaluasi, persepsi dan kreativitas. Hal ini penting karena peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir dan memecahkan masalah serta mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi yang dilakukan pada kelas XII IPA 1 di SMA Negeri 3 Ciamis ditemukan adanya beberapa peserta didik yang mendapat nilai ulangan dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal tersebut dapat terjadi karena faktor dari peserta didik itu sendiri ataupun proses pembelajaran yang kurang menarik, membosankan dan kurang bermakna sehingga peserta didik menganggap biologi sebagai pelajaran yang sulit dan berakibat kurangnya motivasi dalam belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang dapat di tawarkan oleh peneliti adalah memanfaatkan media *flash card* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. *Flash card* merupakan media pembelajaran dengan bahan cetak dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 8 x 12 cm, 25 x 30 cm, atau ukuran lain yang dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat menuntun atau mengingatkan pengguna kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol tersebut (Arsyad: 2014, Susilana & Riyana: 2009). Media *flash card* dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media *Flash card* pada mata materi Evolusi di kelas XII IPA 1 SMA Negeri 3 Ciamis merupakan suatu gagasan baru yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mudah mengingat dan mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, melalui penggunaan *Flash card* peserta didik diharapkan dapat memahami macam-macam bukti evolusi sehingga peserta didik dapat mengetahui asal-usul kehidupan berdasarkan teori para ahli serta mengenal dan mengetahui struktur tubuh atau organ makhluk hidup. Hal ini relevan dengan pernyataan Murti (2019) bahwa penggunaan media *Flash card* dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran khususnya dalam membaca atau memahami serta menjelaskan keterangan suatu gambar.

Media *flash card* merupakan salah satu alternatif yang dapat menunjang pembelajaran. Menurut Zuhriyyah (2017), *flash card* dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengakomodir keterbatasan ruang, waktu serta terbatasnya kemampuan panca indra. Selain itu, Penggunaan media *flash card* dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai alternatif sajian yang dapat mengakomodir keberagaman pengguna dengan tingkat penerimaan yang berbeda-beda terhadap suatu konsep. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Mulyorini (2014) menyatakan bahwa media *Flash card* dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini senada dengan penelitian Mulyani, S. (2017) bahwa penggunaan media *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII MIPA 4 SMAN 1 Kaliwungu. Keberhasilan penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media *flash card* juga di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Alfiera & Noviar (2015), dalam penelitiannya tentang Inovasi media *flash card* Biologi pada sub materi pokok sistematika vertebrata untuk peserta didik kelas X SMA/MA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* sistematika vertebrata yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) berdasarkan penilaian para ahli media, *peerreviewer* dan guru, kualitas pembelajaran *Flash card* sistematika vertebrata Sangat Baik (SB) dengan persentase keidealan 86,7% serta layak digunakan dalam pembelajaran Biologi kelas X SMA/MA. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XII IPA 1 melalui penggunaan media *Flash card* pada materi evolusi di SMAN 3 Ciamis.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII IPA 1 melalui penggunaan media *Flash card* pada materi evolusi di SMAN 3 Ciamis.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan tujuan agar peserta didik dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan untuk dapat mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 3 Ciamis dengan jumlah peserta didik 20 orang, yang terdiri dari 12 Laki laki dan 8 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Flash card* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Adapun pelaksanaan tindakan tersebut mengikuti prosedur penelitian dan model penelitian tindakan dari (Arikunto, 2006) yaitu *planning* (rencana), *action* (pelaksanaan), observasi (pengamatan) dan *reflection* (refleksi) dalam setiap siklus. Data yang diperlukan untuk penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data non angka yang didapat dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dan data kuantitatif yaitu data angka yang didapat dari hasil tes belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar. Adapun indikator yang digunakan dalam instrument observasi aktivitas belajar peserta didik yaitu memperhatikan penjelasan guru, memahami penggunaan media *flash card*, bekerja dalam kelompok, mengkomunikasikan media *flash card* dan memberikan respon pertanyaan umpan balik, sedangkan indikator untuk pembuatan instrument hasil belajar mengacu pada Taksonomi Bloom yaitu menggunakan level kognitif mengingat (C1), memahami (C2), menerapkann (C3) sampai dengan menganalisis (C4).

Teknik pengumpulan data penelitian yang diambil peneliti melalui tes, observasi dan dokumentasi.

1. Teknik observasi (pengamatan), meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik yang telah disiapkan peneliti dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini di titik beratkan peneliti dengan mengamati aktivitas belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Observasi aktivitas peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase (ketuntasan)

f : Jumlah aktivitas yang dilakukan

N : Jumlah aktivitas secara keseluruhan

(Indarti, 2008)

2. Teknik tes, meliputi tes hasil belajar peserta didik. Bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil yang diperoleh siswa setelah tindakan yang diberikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes yang digunakan di dalam penelitian ini dilakukan dengan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data dari peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Tes ini pula disusun dengan memperhatikan segi soal yang diajukan yakni, dalam pembuatan soal tingkat perkembangan kognitif siswa sangat diperhitungkan dan diperhatikan, serta soal-soal yang di buat adalah soal-soal yang berkaitan erat dengan batasan materi bahasan yang telah dipelajari oleh siswa. Dari data hasil tes belajar peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan acuan tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM) peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Peserta didik dikatakan telah tuntas belajar apabila telah memperoleh nilai >75 sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah. Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik untuk memperoleh nilai. Untuk mengetahui data hasil belajar siswa individual digunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2013:272)

Ketercapaian ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Hasil belajar peserta didik secara klasikal yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria rentangan sebagai berikut:

81 – 100% = Sangat baik

61 – 80% = Baik

41 – 60% = Cukup

21 – 40% = Kurang baik

>21% = Tidak baik

(Indarti, 2005:26)

Sementara kriteria ketuntasan belajar klasikal yaitu apabila terdapat 80% atau lebih siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar individu. Untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan aktivitas siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan Persentase keberhasilan dengan rentangan sebagai berikut :

Nilai 80% - 100% = Sangat Baik

Nilai 66% - 79% = Baik

Nilai 56% - 65% = Cukup Baik

Nilai 40% - 55% = Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash card* pada peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 3 Ciamis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas yang dimaksud adalah peran dan keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Flash card*, sedangkan hasil belajar yaitu kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal setelah menggunakan *flash card*.

1. Aktivitas Peserta didik

Berdasarkan hasil analisis, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki oleh peneliti pada siklus II. Data aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Aktivitas Observasi Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata penilaian	Persentase	Rata-rata penilaian	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	2,3	58%	2,65	66%
2	Memahami penggunaan media <i>flashcard</i>	2,4	60%	3,05	76%
3	Bekerja dalam kelompok	2,2	55%	2,8	70%
4	Mengkomunikasikan media <i>flashcard</i>	2,4	60%	3	75%
5	Memberi respon pertanyaan umpan balik	2	50%	2,6	65%
		11,3	57%	14,1	71%

Adapun diagram perbandingan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1. hasil rata-rata seluruh aspek aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, pada siklus I memperoleh persentase 57% dengan kategori cukup baik, karena pada siklus ini masih banyak kekurangan, maka dari itu kekurangan tersebut perlu diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II menunjukkan peningkatan hingga mencapai 71% dengan kategori baik. Hal ini menjadi bukti bahwa aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan, karena peserta didik sudah mencapai indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Pada siklus I persentase aktivitas siswa mencapai 57%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung termasuk kriteria cukup baik walaupun belum mencapai persentase keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa kurang memahami arahan dan penjelasan peneliti, siswa sulit dikondisikan dan cenderung ramai pada saat pembelajaran, siswa masih beradaptasi dengan media *flash card* dan belum terlibat aktif untuk menyatakan pendapat dalam diskusi kelompok. Namun, terdapat juga aspek yang sudah mencapai kriteria yaitu siswa cepat tanggap dan aktif dalam berdiskusi kelompok dan memiliki tanggung jawab untuk mengkomunikasikan hasil pembelajaran serta mengerjakan lembar evaluasi dengan mandiri.

Dari kekurangan yang diuraikan pada siklus I tersebut, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang direalisasikan pada kegiatan pembelajaran di siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat berlangsung dengan baik, menyenangkan serta diminati oleh banyak siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Indriana (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan *Flash card* pada kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian dan merangsang otak pengguna untuk lebih lama mengingat konsep yang diajarkan.

Pada siklus II persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu 71%, dari persentase 57% menjadi 71% atau meningkat 14% dengan kategori baik yang sudah mencapai kriteria keberhasilan ≥ 80 . Persentase ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dan melampaui kriteria yang telah ditetapkan yakni 80% dari seluruh aspek aktivitas siswa mencapai kriteria baik. Penggunaan media *Flash card* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyorini, 2014). Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umiyati & Zuhdi (2014) bahwa Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan tema Lingkungan dengan memanfaatkan media *flash card* mengalami peningkatan sebesar 23% yaitu dari 67% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hal ini ditunjukkan bahwa siswa yang tidak aktif dikelas menjadi aktif misalnya dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan presentasi di depan kelas, serta siswa yang biasanya ramai saat guru menjelaskan

materi menjadi diam dan lebih tertarik mendengarkan penjelasan guru, siswa juga tidak malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

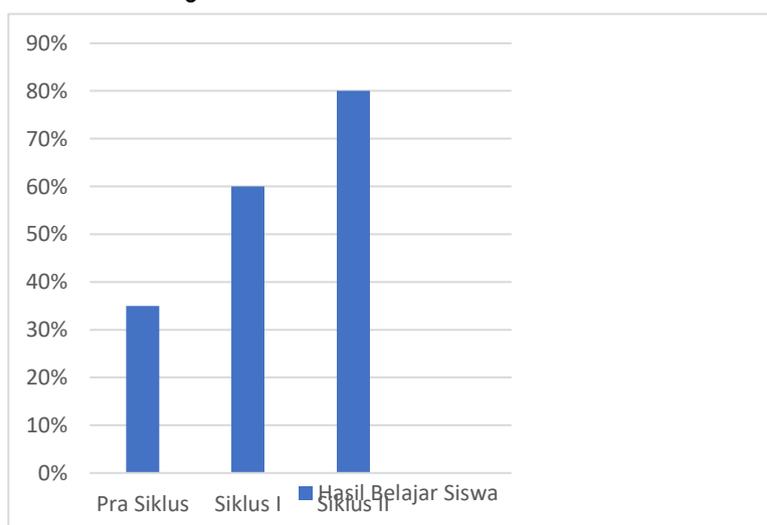
2. Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik diberikan tes secara individu sebagai evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Hasil nilai tes belajar pada pra-siklus, siklus I dan siklus II ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Rentang Nilai	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase
80 – 100	7	35%	12	60%	16	80%
70 – 79	0	0%	0	0%	0	0%
60 – 69	6	30%	5	25%	2	10%
50 – 59	0	0%	0	0%	0	0%
< 50	7	35%	3	15%	2	10%

Adapun diagram 2 membahas perbandingan hasil belajar siswa secara klasikal pada pra-siklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar 2 hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pra-siklus, siklus I dan siklus II sudah terlaksana dengan baik. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 35% termasuk dalam kategori cukup baik atau sekitar 7 peserta didik yang mencapai ketuntasan dan yang tidak tuntas mencapai 65% atau sekitar 13 peserta didik. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 60% termasuk kategori cukup baik atau sekitar 12 peserta didik yang mencapai ketuntasan dan yang tidak tuntas mencapai 40% atau sekitar 8 peserta didik. Pada siklus II mengalami peningkatan disebabkan kekurangan yang ada pada siklus I dapat diatasi oleh siklus II. Siklus II memperoleh hasil yang lebih tinggi lagi yakni dengan persentase 80% yang termasuk dalam kategori baik atau sekitar 16 peserta didik yang mencapai ketuntasan dan yang tidak tuntas mencapai 20% atau sekitar 4 peserta didik. Maka dalam siklus II ini dapat dinyatakan bahwa siswa sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan penggunaan media *flash card* karena telah mencapai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni $\geq 80\%$. *Flash card* dapat mempermudah penyampaian materi yang sulit untuk diingat sehingga membantu peserta didik dalam menguasai

materi, membantu mengingat konsep dan mampu meningkatkan hasil belajar, artinya penggunaan *Flash card* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran (Hidayat *et al.*, 2018). Hal ini relevan dengan penelitian Mulyani, S. (2017) bahwa penggunaan media *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII MIPA 4 SMAN 1 Kaliwungu. Pada siklus I 72,2 % dengan rata-rata kelas sebesar 74,63 dan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar menjadi 86,1 %.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XII IPA 1 pada materi evolusi di SMAN 3 Ciamis.

REKOMENDASI

Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran biologi dapat dilakukan untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiera, R. & Noviar, D. (2015). *Inovasi media Flash card Biologi pada sub materi pokok sistematika vertebrata untuk peserta didik kelas X SMA/MA*. Seminar Nasional Pendidikan Sains.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Hamalik, O. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati. (2005). *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Pres.
- Hidayat, Dian Novi dan Citra Fitri Kholidya. (2018). Pengembangan media visual flashcard dalam model inkuiri pada mata pelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas VII di SMP Bahrul Ulum Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), hal.1-10.
- Indarti, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Jogjakarta: DIVAPress
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148.

- Mulyorini & Harnani, S. (2014). Penggunaan Media Flashcard Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/ 396 Surabaya. *JPGSD*, volume 02 Nomor 02 Tahun 2014.
- Pradana, A. R. & Santosa, B. A. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 09 Nomor 03 Tahun 2020, 575-583
- Putri, K. A & Setiadi, W. H. (2021) Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, Volume 01 Nomor 01 Tahun 2021.
- Rahmadani & Jalaludin. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Hereditas Melalui Penggunaan Media Gambar Peserta didik Kelas XII-IPA 1 SMAN 1 Darussalam Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Biology Education* Volume 8 No. 2 Oktober 2020.
- Ristanti, W. N., Alifia & Siradjuddin. (2018). Penggunaan Sortir Kartu Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *JPGSD* Volume 06 Nomor 09 Tahun 2018, 1686-1695.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Umiyati, T. & Zuhdi, U. (2014). Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Pada Peserta didik Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, volume 02 Nomor 03 Tahun 2014.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, volume 4, Number 1 Tahun 2020, pp. 9-16.
- Wiyanto, A. S., Nugroho, & Wibowo, S.W.A. (2007). Potret Pembelajaran Sains di SMP dan SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4 (2): 63-66.
- Yanto, A. & Fabriyanto B. (2019). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2019.