

Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Poris Pelawad 6

Nabela Kanti Utami¹, Rizki Zuliani², Boy Dorahman³

Universitas Muhammadiyah Tangerang^{1,2,3}

nabelakanti5903@gmail.com¹, zulianbagins@gmail.com², boydoramhan@umt.ac.id³

Abstract

This study aims to determine the effect of digital flashcard-based learning media on the learning outcomes of third-grade students in SDN Poris Pelawad 6, Tangerang City. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental approach. The population in this study were 62 third-grade students of SDN Poris Pelawad 6. The research sample consisted of 2 classes, namely class 3A as an experimental class using digital flashcard media with the Quizlet platform and consisting of 31 students and 3B as a control class consisting of 31 students. The pretest was conducted in the experimental and control classes. Hypothesis testing was carried out using a t-test with a significance level of 0.05 for $n = 60$ in the experimental and control classes. Because the results of data processing were $0.867 < 2,000$, H_0 was accepted and H_1 was rejected. Thus, there was no influence on student learning outcomes between the experimental and control classes.

Keywords: Digital Flashcards, Learning Outcomes, IPAS, Quasi Eksperimen, Quizlet.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbasis digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas III di SDN Poris Pelawad 6 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Poris Pelawad 6 yang berjumlah 62 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas 3A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* digital dengan platform quizlet dan terdiri dari 31 siswa dan 3B sebagai kelas kontrol terdiri dari 31 siswa. *Pretest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05 untuk $n = 60$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena hasil pengolahan data $0,867 < 2.000$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian tidak terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: *Flashcard* Digital, Hasil Belajar, IPAS, Quasi Eksperimen, Quizlet.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan umumnya dianggap sebagai faktor utama dalam pengembangan karakter seseorang dan penting dalam menyediakan informasi dan kemampuan yang dibutuhkan untuk meningkatkan peluang mereka mencapai aspirasi kesejahteraan yang lebih besar. Demi masa depan anak-anak, pengetahuan ilmiah harus ditanamkan sejak dini untuk menghasilkan generasi yang terdidik. Keinginan belajar yang alami juga penting bagi anak-anak karena hal

ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan dan, pada gilirannya, meningkatkan standar pendidikan. Menurut Anita Trisiana (2017), pendidikan membutuhkan seperangkat nilai yang dapat mengubah dan memecahkan masalah yang ada.

Pengetahuan yang dipelajari siswa di sekolah akan ditentukan oleh instruksi yang mereka terima langsung dari pendidik atau guru. Ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan. Sains adalah studi tentang kehidupan sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti telah lakukan pada 25 Oktober 2024 didapati bahwa di SDN Poris Pelawad 6, selama proses pembelajaran guru sering kali menggunakan gambar dan video pembelajaran dan menjadi siswa sebagai pusat pembelajaran atau *student center*. Hal ini bertujuan supaya siswa mengerti dengan materi yang sedang dipelajari, akan tetapi media tersebut masih kurang maksimal. Perlu adanya media yang variatif dan efektif yang disukai oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti telah mendapatkan hasil ulangan tengah semester siswa yang masih kurang optimal dengan KKPT 75, data tersebut didapatkan dari hasil wawancara terhadap wali kelas 3A siswa yang memenuhi KKPT hanya 8 siswa dan sisanya 23 siswa masih memiliki nilai dibawah KKPT, sedangkan untuk kelas 3B siswa yang memenuhi KKPT hanya 6 siswa dan sisanya 25 siswa masih memiliki nilai dibawah KKPT. Hal tersebut berakibat terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS yang masih terbilang rendah dengan KKPT, jika dipresentasikan didapati bahwa hasil belajar siswa yang mencapai KKPT adalah 22,6% siswa yang mencapai KKPT dan terdapat 77,4% siswa yang belum mencapai KKPT.

Peneliti mengembangkan media *flashcard* yang dipadukan dengan teknologi. Kode tambahan dibuat untuk media *flashcard* digital yang dibuat oleh peneliti untuk memungkinkan akses ke bahan, dan kuis yang terkait dengan materi melalui internet. Media *flashcard* digital yang dikembangkan oleh peneliti dikemas secara menarik karena gambar mendukung materi. Siswa dikenalkan dengan teknologi, yang membuat *flashcard* lebih interaktif dan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR NEGERI PORIS PELAWAD 6.**

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah quasi-eksperimental dan kuantitatif. Karena penelitian kuantitatif menggunakan data numerik yang telah diperiksa secara statistik untuk menguji hipotesis, maka dipilihlah data tersebut. Masih terdapat variabel eksternal yang tidak dapat dikontrol sepenuhnya karena peneliti tidak melakukan randomisasi penuh dalam pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol, oleh karena itu digunakan desain quasi-eksperimental. Berbeda dengan kelompok kontrol, yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional dengan buku tema dan film instruksional, kelompok eksperimen menerima terapi pembelajaran yang terdiri dari produk kartu flash digital. Sebagai data awal, pretest akan diberikan kepada kedua kelompok, dan sebagai data hasil belajar, posttest. Desain pretest-posttest digunakan pada kedua kelompok untuk mengkarakterisasi desain penelitian ini, dengan kelompok eksperimen menerima perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas tiga di dua kelas (IIIA dan IIIB), masing-masing berjumlah 31 siswa, di SDN Poris Pelawad 6, Kota Tangerang, selama tahun ajaran 2024–2025. Karena karakteristik dan kemudahan pengumpulan datanya, kelompok ini dipilih sebagai sampel penelitian. Karena karakteristik demografi yang relatif seragam, penggunaan sampel bertujuan untuk menyederhanakan proses penelitian tanpa mengurangi kualitas temuan.

Teknik Pengumpulan Data

Tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi merupakan beberapa alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis siswa terhadap konten sains dinilai menggunakan tes. Untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan ini, terutama ketika jumlah responden terbatas, wawancara dan observasi dilakukan sebagai studi pendahuluan. Materi tertulis, gambar, dan karya monumental digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Instrumen Penelitian

Hasil belajar siswa, yang ditentukan oleh faktor-faktor kognitif yang mencakup pengetahuan hingga analisis, merupakan variabel dependen dalam penelitian ini, sedangkan

penggunaan kartu flash digital sebagai alat bantu pembelajaran merupakan variabel independen. Kisi-kisi soal pilihan ganda dan indikator kompetensi dasar menjadi dasar pengembangan tes. Untuk memverifikasi konsistensi alat ukur, reliabilitas instrumen diperiksa, dan validitas instrumen dinilai menggunakan koefisien korelasi item-total dan koefisien biserial.

Hipotesis dan Analisis Data

Variasi rata-rata skor pretes dan posttes antara kelompok eksperimen dan kontrol termasuk dalam hipotesis yang diuji. Dengan mempertimbangkan tingkat kepentingannya, data diperiksa menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis dan statistik deskriptif untuk mengkarakterisasi distribusi data. Dengan menggunakan data sampel, teknik statistik inferensial ini berupaya menarik kesimpulan yang berlaku umum dengan mempertimbangkan tingkat keyakinan dan potensi kesalahan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Poris Pelawad 6, Jl. Panglima Polim Plawad No. Rt 02/02, RT.005/RW.002, Poris Plawad Utara, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15141. Penelitian berlangsung pada bulan Mei 2025. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana materi pembelajaran kartu digital memengaruhi hasil belajar sains. Sebanyak 62 siswa kelas tiga yang menjadi sampel penelitian ini dibagi menjadi dua kelas: kelas 3A sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B sebagai kelas kontrol. Satu kelas menerima perlakuan berupa materi pembelajaran kartu digital, sementara kelas lainnya hanya menggunakan materi kartu konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Pretes dan posttes masing-masing merupakan penilaian pertama dan terakhir terhadap konten yang disajikan, yang membentuk data. Sebanyak 15 soal pilihan ganda diberikan kepada siswa untuk menilai validitas dan reliabilitas.

1. Data Hasil Pretest

Sebelum perkuliahan dimulai, siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti pretes untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan fokus pada topik kejadian alam dan buatan manusia. Hasil terbaik di kelas eksperimen yang beranggotakan 31 siswa adalah 93,

sementara hasil terendah adalah 13. Median skor pretes adalah 60,00, simpangan baku 22,94, dan skor rata-rata 61,03. Mengingat adanya perbedaan tingkat kemampuan awal siswa, data ini menunjukkan distribusi hasil yang cukup beragam.

Sebaliknya, kelompok kontrol, yang juga beranggotakan 31 siswa, memiliki skor pretes tertinggi, yaitu 87, dan skor terendah, yaitu 13. Median skor pretes adalah 60,00, simpangan baku 20,67, dan skor rata-rata 55,42. Skor rata-rata kelas kontrol sedikit lebih rendah daripada skor rata-rata kelas eksperimen, tetapi median yang sama menunjukkan bahwa tingkat keterampilan awal kedua kelas biasanya cukup seimbang.

2. Data Hasil Posttest

Setiap kelompok diberikan perlakuan pembelajaran sebelum posttest diberikan. Skor tertinggi dan terendah di kelas eksperimen masing-masing adalah 100 dan 40. Simpangan baku adalah 18,92, median adalah 80,00, dan skor rata-rata adalah 75,84. Peningkatan skor rata-rata antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat sebagai hasil dari penggunaan kartu flash digital.

Pada saat yang sama, skor tertinggi kelompok kontrol adalah 100, sementara skor terendah mereka adalah 40. Skor median pada posttest adalah 73,00, simpangan baku adalah 17,38, dan skor rata-rata adalah 71,84. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar daripada kelompok kontrol, tetapi perbedaannya tidak terlalu besar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa lebih dipengaruhi secara signifikan oleh materi pendidikan yang digunakan di kelas eksperimen.

Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk memastikan apakah data terdistribusi normal. Uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Nilai signifikansi (Sig.) dalam uji ini digunakan untuk menentukan apakah data terdistribusi normal atau tidak normal. Jika lebih dari 0,05, data dianggap terdistribusi normal.

Data pretes pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,200, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,151, menurut hasil uji. Dapat disimpulkan bahwa data pretes dari kedua kelas terdistribusi normal karena kedua nilai lebih besar

dari 0,05.

Kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,179 dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,060, menurut hasil uji normalitas pada data postes. Hasil postes dari kedua kelas dapat dianggap terdistribusi normal karena kedua nilai juga lebih besar dari 0,05. Hasilnya, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi kenormalan dan dapat diterima untuk penyelidikan lebih lanjut.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data terdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk memastikan apakah varians data dari kedua kelompok homogen. Menggunakan SPSS versi 25, uji homogenitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi Uji Levene. Nilai signifikansi dianggap memiliki varians homogen jika lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas data pretes menghasilkan nilai signifikansi 0,575, yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pretes seragam untuk kelompok eksperimen dan kontrol.

Selain itu, nilai signifikansi untuk uji homogenitas data posttes adalah 0,473. Hasil posttes di kelas eksperimen dan kontrol juga berasal dari populasi dengan varians homogen, karena nilai ini juga lebih besar dari 0,05.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menilai dampak media pembelajaran kartu flash berbasis digital terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Poris Pelawad 6, dibandingkan dengan tanpa media tersebut. Uji ini menggunakan uji-t karena sampel berasal dari distribusi normal dan populasi homogen. Jika nilai-p melebihi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima; sebaliknya, jika nilai-p kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak.

Tabel 1. Hasil Uji t Independent Pretest SPSS V.25

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.287	.594	1.012	60	.316	5.613	5.546	-5.481	16.706
	Equal variances not assumed			1.012	59.357	.316	5.613	5.546	-5.483	16.709

Perhitungan yang disajikan dalam tabel menghasilkan nilai signifikansi (dua sisi) sebesar 0,316, yang melebihi 0,05, dan nilai t hitung sebesar 1,012, yang kurang dari 2,000. Hipotesis nol (H0) diterima, sementara hipotesis alternatif (H1) ditolak, yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan dalam rata-rata prestasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu flash digital tidak memengaruhi hasil belajar sains siswa kelas tiga ketika membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji t Independent Posttest SPSS V.25

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.518	.475	.867	60	.390	4.000	4.615	-5.231	13.231
	Equal variances not assumed			.867	59.574	.390	4.000	4.615	-5.233	13.233

Perhitungan yang disajikan dalam tabel menghasilkan nilai signifikansi (dua sisi) sebesar 0,390, yang melebihi 0,05, dan nilai t hitung sebesar 0,867, yang lebih kecil dari nilai t tabel sebesar 2,000. Hipotesis nol (H0) diterima sementara hipotesis alternatif (H1) ditolak, yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata prestasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu flash digital tidak memengaruhi hasil belajar sains siswa kelas tiga ketika membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan Penelitian

1. Data Pretest

Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum materi atau pembelajaran dimulai untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa uji normalitas data menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $\text{sig} > 0,05$. *Pretest* kelas eksperimen $0,200 > 0,05$ *pretest* kelas kontrol $0,150 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan kelompok data *pretest* tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas variabel penelitian menunjukkan nilai signifikansi data *pretest* dengan nilai $\text{sig} 0,575 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang homogen.

Uji hipotesis t data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat diperoleh data

berupa nilai signifikansi (2 tailed) $0,316 > 0,05$. Maka keputusan yang diambil H_0 diterima dan H_1 ditolak atau tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbasis digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Poris Pelawad 6.

2. Data Posttest

Posttest adalah penilaian pendidikan atau program pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Prosedur pembelajaran di kelompok eksperimen dan kontrol dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan dan berlangsung selama dua sesi. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol sebagian besar identik. Perbedaannya terletak pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis kartu flash digital, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media kartu flash tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sig $> 0,05$. *Posttest* kelas eksperimen $0,060 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol $0,179 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan kelompok *posttest* berdistribusi normal.

Uji homogenitas variabel penelitian menunjukkan nilai signifikansi data *posttest* dengan nilai sig $0,473 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang homogen.

Uji hipotesis t data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperoleh data berupa nilai signifikansi (2 tailed) $0,390 > 0,05$. Sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak atau tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbasis digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Poris Pelawad 6 dengan siswa yang diberi media *flashcard* konvensional.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SDN Poris Pelawad 6, Kota Tangerang, dengan sampel sebanyak 62 siswa, terdiri dari 31 siswa dari kelompok eksperimen (3A) dan 31 siswa dari kelompok kontrol (3B). Data hasil pretes dan postes dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis menggunakan serangkaian uji coba yang difasilitasi oleh aplikasi SPSS, yang menghasilkan formulasi hipotesis dan kesimpulan.

Hasil uji *independent sample t test* pada *posttest* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar

$0.390 > 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 0,867 < 2.000$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas III antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbasis digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Poris Pelawad 6.

Hasil pra-tes dan pasca-tes untuk kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan distribusi data yang normal dan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria uji-t. Meskipun tidak terdapat signifikansi statistik, penggunaan media kartu flash digital dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan pra-tes menunjukkan adanya kekurangan dalam minat dan motivasi siswa.

Saran

1. Bagi Sekolah, diharapkan memberikan arahan serta motivasi lebih kepada guru agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, dan juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan variasi penggunaan media pembelajaran seperti media *flashcard* berbasis digital supaya lebih efektif dan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Siswa, diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran supaya hasil belajarnya lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS*. Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Akhiriningsih, J., & Sari, J. A. (2022). MANFAAT FLASHCARD BAGI ANAK USIA DINI DALAM PENGUASAAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 89.
- Andryannisa, M. A.-z., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 11717.

- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SDN PANGGUNG LOR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 80.
- Aprilia, P. N., Khoirunisa, F. S., Husna, A. M., & Astri, M. M. (2023). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL DAN MEDIA INOVATIF*. Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Arman. (2019). *MEDIA FLASHCARD*. (K. Selasih, Ed.) Jawa Barat: Goresan Pena.
- BADAN STANDAR KURIKULUM, D. A. (2020). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*.
- Cahyanti, N. R., William, N., Nuramalasari, W., & Santosa, A. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6, 2172.
- Chaerani, A., Fadilah, A. A., Azhar, A. P., Magdalena, I., & Sa'odah. (2023, Mei-Agustus). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Flash Card pada Kelas 1 SD di biMBA-AIUEO Kramat Semanan. *Journal on Education*, 05, 12478-12479.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and development*, 8, 468.
- Danti, D. R., Cahyono, B. E., & Tryanasari, D. (2023, Agustus). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 865.
- Elvera, & Astarina, Y. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *MEDIA PEMBEAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0*. Medan: Raja Grafindo Persada.
- Hermansyah, S., M, U., & Hanafi, M. (2023). *Journal of Education Technology*.
- Ili, L. (2022). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. Pasuruan, Jawa Timur: Qiara Media.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Lindayani, N. W., & Artawan, G. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZLET DALAM KEGIATAN EVALUASI PEMBELAJARAN SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS

- DA SISWA KELAS VII/I DI SMP NEGERI 10 DENPASAR. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 388.
- Lisnawati, Y., & Rukmi, A. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KATA PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1471.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN PESERTA DIDIK PADA RANAH KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK SISWA KELAS II B SDN KUNCIRAN 5 TANGERANG. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 101.
- Masithoh, A. S. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD MEMBACA HURUF HIJAIYYAH PADA SISWA KELAS I MI RAUDLATUL ATHFAL PUCUNG BAMBANKEREP NGALIYAN KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN .
- Mawardi . (2023). *Desain PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Jakarta: Samudra Biru.
- Miftah, M. (2022). *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung, Jawa Barat: FENIKS MUDA SEJAHTERA.
- Nuraeni, Y. (2021). *BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Klaten, Jawa Tengah: CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Vol. 54). Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II SDI INTEGRAL LUQMAN AL HAKIM 02 BATAM. *Jurnal AS-SAID*, 1, 29.
- Oktiana, R. P., & Sari, F. P. (2021).
- Salsabila, Y., Harahap, A. A., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023, Maret). PENGARUH PERKEMBANGAN KEMAMPUAN PADA ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIMOMOTORIK TERHADAP HASIL BELAJAR. *JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS*, 3, 10.
- Saputri, S. W. (2020, April). PENGENALAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal ABDIKARYA*, 2, 58.

- Sari, D. E. (2019). QUIZLET: APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE ERA GENERASI MILENIAL. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 29, 11.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6, 3506.
- Sugiono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak .
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (22). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Ulya, U. K. (2024). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas I MI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2080.
- Wahyuni , S. (2020). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 10.
- Wati, P. R. (2021). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP PENGUASAAN PEMBELAJARAN AL QUR'AN HADITS SISWA KELAS 1 MI BRAWIJAYA 1 TROWULAN. *Annual International Conference on Islamic Education*, 264.
- Yusri, & Yamlean, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di SMP Terpadu Ibnu Muay. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 1149.
- Zainudin, & Ubaduddin. (2023). RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Islam*, 919.