

PENGARUH MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI NILAI SOSIAL KELAS IV SEKOLAH DASAR HANG TUAH 10 JUANDA

Nabilah Jihan Fadhillah¹, Apri Irianto², Reza Rachmadtullah³

^{1, 2, 3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Ngagel Dadi IIIB No.37, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: nabilahjihhan207@gmail.com

Article History

Received: 10-09-2023

Revision: 17-09-2023

Accepted: 21-09-2023

Published: 27-09-2023

Abstract. This research is motivated by students' lack of understanding of social values. Students' lack of ability to understand social values is evident when students misbehave with other students, creating conflicts. The implementation of social values is facilitated using flash card media, which can arouse students' interest and attention in learning social values. The purpose of this study was to determine the effect of flashcard media on students' understanding of social values in fourth grade. This study uses a quantitative approach in a pre-experimental study using a single-group pre-test-post-test design. Fourth grade students participated in the current study, the sample of which was 20 children. The data collection method used was a test in the form of a pre-test, post-test and direct observation and documentation. Using a statistical analysis method with a formula is a paired sample test. Based on the results of the paired sample test, Sig (2-tailed) < 0.05 received a total of $0.000 < 0.05$. Thus, when deciding for a paired sample test, one can conclude that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that it can be concluded that flashcard media affects the understanding ability of social values of fourth grade students of Hang Tuah 10 Juanda Primary School.

Keywords: Learning Media, Flash Cards, Social Values

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidaktahuan siswa terhadap nilai-nilai sosial. Lemahnya kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai sosial terlihat ketika siswa berperilaku tidak senonoh terhadap siswa lain sehingga menimbulkan konflik. Penggunaan media flash card bermanfaat dalam mengenalkan nilai-nilai sosial, sehingga dapat menggugah minat dan perhatian siswa dalam mempelajari nilai-nilai sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media flashcard terhadap pemahaman nilai-nilai sosial siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental dengan menggunakan one group pre-test post-test. Tujuan penelitian adalah siswa kelas IV dengan sampel 20 anak. Tes berupa pre-test post-test dan observasi langsung serta dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Menggunakan metode analisis statistik dengan rumus uji sampel berpasangan. Berdasarkan hasil uji sampel berpasangan diperoleh Sig (2-tailed) < 0,05 sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi, ketika mengambil keputusan untuk uji sampel berpasangan, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa media kartu berpengaruh terhadap pemahaman nilai sosial siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash Card, Nilai-Nilai Sosial

How to Cite: Fadhillah, N. J., Irianto, A & Rachmadtullah, R. (2023). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Memahami Nilai Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Hang Tuah 10 Juanda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 863-872. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.253>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Indonesia kini telah memasuki era abad 21 yang diharapkan memiliki persiapan matang dengan berusaha membentuk peserta didik yang berkualitas. Kerangka pembelajaran abad 21 meliputi keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreasi, literasi teknologi, dan keterampilan belajar kontekstual. Dalam konteks inilah penanaman nilai-nilai sosial menjadi penting untuk membangun keberadaan manusia dengan taqwa dan akhlak yang mulia. Nilai-nilai sosial dianggap berharga dan menjadi pedoman dalam berinteraksi di masyarakat (Warsita, 2017). Karena nilai-nilai sosial tersebut erat kaitannya dengan sesuatu yang dianggap baik atau buruk maka jika dengan mempelajari, mengetahui dan memahami arti dari nilai-nilai sosial diharapkan akan membawa sisi keharmonisan dalam bersosialisasi karena nilai-nilai sosial pada hakikatnya merupakan suatu nilai yang sangat penting. faktor penting dan memang harus dipahami dan dipraktikkan oleh masyarakat luas, khususnya di lingkungan sekolah dasar (Ananda, 2021).

Namun, di era modern saat ini, beberapa siswa terkadang mengabaikan nilai-nilai sosial. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman terhadap nilai-nilai tersebut, yang pada akhirnya dapat menimbulkan perilaku menyimpang, ejekan, bahkan tawuran antar siswa khususnya di sekolah dasar. Oleh karena itu, penting untuk menyadarkan siswa akan pentingnya nilai-nilai sosial dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan masyarakat. Karo-Karo & Rohani, (2018) menggunakan media dalam sebuah pembelajaran mampu mengerucutkan sebuah konsep atau ide serta mendorong motivasi siswa berperan aktif. Untuk siswa, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk meluaskan keahlian berpikir secara serius dan melakukan aktifitas yang imajinatif. Dengan begitu, pengaruh media dalam pembelajaran dapat dikatakan berguna sebagai jalan memetik kemampuan dasar yang telah dirancang sejak awal.

Vanenti. Bella et al., (2019) menyiratkan bahwa hasil belajar siswa berada pada level rendah dikarenakan ketidaksiapan dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga dilakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ia menggunakan media flash card serta pengimplementasiannya dalam sebuah pembelajaran tematik sampai dengan diperolehnya hasil yang telah diinginkan. Di tengah kebutuhan untuk mempersiapkan siswa dengan baik untuk kehidupan abad 21, penggunaan media juga relevan. Penggunaan media pembelajaran seperti *flash card* dapat membantu menaikkan interaksi, persepsi, dan keaktifan peserta didik dalam belajar. *Flash card* adalah benda penunjang yang dapat membantu meninjau dan meningkatkan daya ingat terkait pelajaran tentang istilah, simbol, ejaan abstrak, rumus (Maryanto & Chrismastianto, 2018). Dikutip berdasarkan artikel Masrufah, (2020) *flash*

card bisa disebut media card yang berisi gambar atau foto serta kalimat penjelas dari sebuah gambar yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan materi yang hendak diajarkan.

Pentingnya media pembelajaran, termasuk *flash card* yang ditemukan pada penelitian sebelumnya milik Wahyuni, (2020). Dengan mengimplementasikan media pembelajaran ini mampu meningkatkan proses belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai sosial. Di lingkungan sekolah, media pembelajaran yang interaktif dan kreatif seperti *flash card* dapat membantu siswa lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial. Media pembelajaran merupakan ragam aspek yang menjadi perantara untuk berbagi informasi antara guru dan siswa dengan tujuan merangsang siswa agar termotivasi sehingga dapat menunjukkan pembelajaran yang bermakna (Hasan, 2021). Aghni, (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara baik dari manusia, materi, atau peristiwa yang dapat membantu siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, meningkatkan kemampuan atau sikap.

Terdapat beberapa pilihan media pembelajaran yang dijelaskan oleh Susanti & Zulfiana Affrida, (2018), antara lain: (1) Media visual. Media ini dirancang dan ditentukan untuk merangsang pengelihatian. Contohnya seperti gambar, peta konsep, poster, dan sebagainya. (2) Media audio. Media tersebut dirancang untuk mengirimkan pesan dalam bentuk suara sehingga hanya mengandalkan indera pendengaran. Misalnya lab bahasa, radio, dan tape. (3) Media audio-visual. Media ini digunakan sebagai penyampai pesan yang merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran. Misalnya televisi, kaset video, dan sebagainya.

Fungsi media pembelajaran yang dijelaskan oleh Ariyani, (2021) yaitu: (1) Mempermudah siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran. (2) Menyajikan suasana belajar yang menyenangkan. (3) Dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Puri, (2021) antara lain: (1) Siswa menjadi lebih termotivasi saat belajar. (2) Makna materi akan lebih jelas dan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran. (3) Pembelajaran menjadi lebih bervariasi. (4) Siswa banyak melakukan kegiatan seperti mengamati, berdiskusi, melakukan, mendemonstrasikan.

Media *flash card* ialah media yang didesain secara grafis berupa gambar, foto atau simbol yang direkatkan di atas kertas sisi depan, belakang, dan juga dicantumkan keterangan. gambar pada *flash card* (Emilsa & Guslinda, 2019). Pradana & Gerhni, (2019) yang menjelaskan bahwasannya media *flash card* merupakan perangai yang digunakan guru sebagai sarana siswa belajar sambil bermain yang berisi gambar, huruf, angka, dan sebagainya. Menurut pendapat Akbar, (2020) *flash card* memiliki arti sebuah media yang digunakan untuk mengingat,

dengan bentuk segi empat yang didalamnya terdapat tulisan atau informasi.

Munthe & Sitinjak, (2018) memaparkan beberapa manfaat yang diperoleh jika menggunakan media belajar flash card, antara lain: (1) Media *flash card* dapat menarik perhatian siswa, hal ini disebabkan adanya gambar dan variasi warna yang juga dipadukan dengan kata-kata yang menggambarkan gambar tersebut. (2) Dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca. (3) Membantu daya ingat siswa. Saihu, (2020) berpendapat bahwa nilai-nilai sosial adalah cara hidup masyarakat untuk menciptakan suasana harmoni, disiplin, demokrasi dan tanggung jawab. Nilai sosial dapat diartikan sebagai sikap individu dalam menjalankan suatu kebenaran sehingga dijadikan sebagai standar dalam bertingkah laku guna terciptanya kehidupan yang harmonis dan demokratis. Nilai sosial menjadi dasar manusia dalam menentukan tindakan yang dianggap benar dan dipandang penting yang memiliki khas tersendiri dan mendorong manusia agar senantiasa berperilaku sesuai dengan peraturan yang ada (Nur Azizah et al., 2019).

Nugroho, (2021) menuliskan beberapa ciri yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial. Ciri-ciri tersebut antara lain: (1) Nilai sosial tercipta melalui proses interaksi antar manusia dan bukan merupakan perilaku yang sudah ada sejak lahir. (2) Nilai-nilai sosial direinvasikan melalui tahap pembelajaran yang mencakup sosialisasi, akulturasi, dan difusi. (3) Adanya peraturan sosial yang memenuhi kebutuhan masyarakat. (4) Nilai-nilai sosial memiliki perbedaan pada setiap kelompok yang berbeda. (5) Masing-masing nilai tersebut memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia. (6) Dapat mempengaruhi kepribadian individu ketika berinteraksi dalam lingkungan masyarakat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode one-group pretest-posttest design. one group pretest posttest merupakan desain penelitian dimana pengukuran dilakukan secara berkelompok yang dilanjutkan dengan observasi sebelum dan sesudah perlakuan.



Gambar 1. Rancangan penelitian *one group pre-test post-test design*

Sampelnya adalah Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda yang dilaksanakan di empat kelas antara lain Kelas IV A, IV B, IV C dan IV D. Sampel penelitian ini adalah Kelas IV A SD Hang Tuah 10 Juanda, dengan berjumlah 20 siswa. Alat penelitian berupa tes dan observasi

digunakan untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk menilai kemampuan awal siswa dalam memahami nilai-nilai sosial melalui soal pretest dan posttest yang berjumlah 10 soal esai. Kemudian aktivitas siswa dalam penelitian diamati hanya dengan menggunakan indra penglihatan untuk keperluan observasi.

Analisis data merupakan suatu cara memperoleh informasi dan mengubahnya menjadi informasi sedemikian rupa sehingga data yang dihasilkan mudah diterima dan memberikan keuntungan dalam memecahkan jenis permasalahan yang dihadapi dalam penelitian (Hayati, 2022). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, pengujian hipotesis atau prasyarat analitis dan pengujian hipotesis. Analisis deskriptif adalah analisis tentang mendeskripsikan atau memasukkan informasi tentang data atau suatu fenomena (Nasution, 2017). Uji statistik yang digunakan adalah mean, varians dan standar deviasi. Uji prasyarat analisis yang digunakan untuk mengambil keputusan kemudian dibuat sebelum pengujian hipotesis. Uji asumsi penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Fungsi uji normalitas adalah memberikan hasil jika hasil subjek berdistribusi normal (Susanto et al., 2021). Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk uji normalitas.

Uji homogenitas diperlukan untuk mengukur homogenitas atau kemiripan subjek yang digunakan dalam eksperimen (Susanto et al., 2021). Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene. Kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dan langkah selanjutnya adalah menghitung uji sampel berpasangan. Uji sampel berpasangan adalah metode pengujian hipotesis dimana data digunakan secara berpasangan (Montolalu & Langi, 2018).

HASIL

Sebelum diberikan *treatment* menggunakan bantuan media *flash card*, siswa terlebih dahulu dibagikan soal *pre-test*. Setelah *pre-test* berhasil dilakukan, kemudian dilanjutkan oleh tahap *treatment*, dan berikutnya dibagikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai sosial.

Tabel 1. Statistik deskriptif kemampuan memahami nilai-nilai sosial

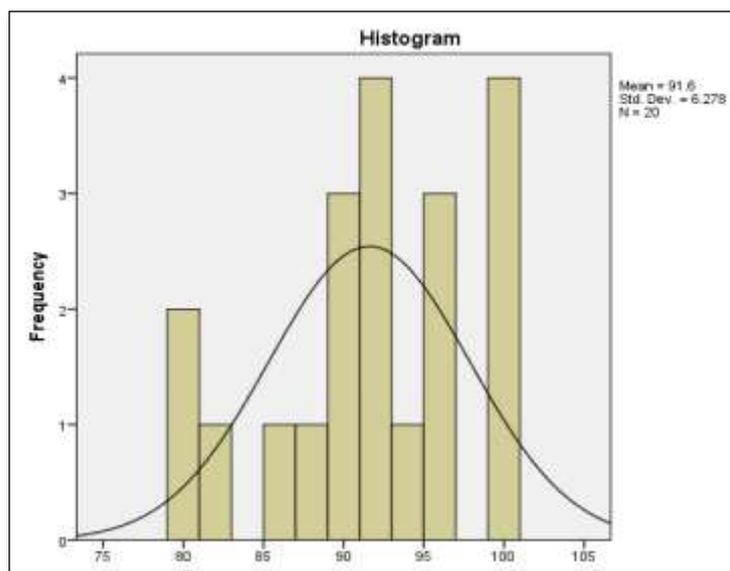
Kemampuan Memahami Nilai-Nilai Sosial	
N	20
Mean	91.60
Median	92.00
Modus	92
Standar Deviation	6.278
Minimum	80
Maximum	100

Diperoleh menurut tabel perhitungan di atas, dapat diambil sebuah data bahwa N atau hasil perhitungan dinyatakan valid dengan jumlah siswa total 20 orang. Dari jumlah data tersebut, nilai minimumnya adalah 80, nilai maksimumnya adalah 100, sedangkan rata-ratanya adalah 91,60.

Tabel 2. Distribusi frekuensi kemampuan memahami nilai-nilai sosial

Nilai	Frekuensi	Persentasi	Persentasi Kumulatif
80	2	10%	10%
82	1	5%	15%
85	1	5%	20%
88	1	5%	25%
90	3	15%	40%
92	4	20%	60%
94	1	5%	65%
95	3	15%	80%
100	4	20%	100%
Total	20	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hasil data kemampuan memahami nilai-nilai sosial adalah 4 siswa atau 20% yang mendapatkan skor antara 80-85, 4 siswa atau 20% mendapatkan skor antara 86-90, 8 siswa atau 40% siswa mendapat nilai antara 91-95, dan 4 siswa atau 20% mendapat nilai antara 96-100.



Gambar 2. Histogram kemampuan memahami nilai-nilai sosial

Nilai tertinggi siswa 90-100 frekuensi 8 siswa, sedangkan nilai terendah 80-85 frekuensi 2 siswa. Pengolahan data pretest dan posttest kelas eksperimen peneliti menggunakan uji normalitas pada taraf signifikansi 0,05 terbukti tidak berdistribusi normal pada Sig < 0,05. Uji

normalitas merupakan uji yang tugasnya mengamati apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak (Wahyudi, 2022).

Tabel 3. Uji normalitas

Kelompok Penelitian		Kolmogorov Smirnov		
		Statistik	df	Sig.
Pre-test	Kelompok Penelitian	.215	20	.016
Post-test	Kelompok Penelitian	.149	20	.200

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, pada tabel Kolmogorov-Smirnov, jumlah data dengan Sig > 0,05 adalah 0,016 yang berarti data berdistribusi normal untuk *pre-test*, sedangkan untuk *post-test* besarnya dari data yang diperoleh dengan Sig > 0,05 adalah 0,200 yang berarti data berdistribusi normal. Dengan begitu, data post-test dianggap telah memenuhi persyaratan uji parametrik berupa uji sampel berpasangan. Maka untuk menguji hipotesis digunakan uji sampel berpasangan.

Tabel 4. Uji homogenitas

Levene's Statistic	df1	df2	Sig.
.417	1	38	.522

Uji homogenitas pengambilan keputusan, yaitu. jika Sig > 0,05 maka varians kedua data dinyatakan sama atau homogen. Sedangkan jika Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji pengolahan data di atas diperoleh data dengan nilai sig > 0,05 dengan total 0,522. Dengan demikian, data dinyatakan homogen. Pengujian hipotesis merupakan pengujian yang menguji penjelasan secara statistik kemudian menarik kesimpulan diterima atau ditolaknya penjelasan tersebut (Januari, 2022). Diperlukan kriteria keputusan dalam uji sampel berpasangan, jika nilai signifikansi sig > 0,05 maka H_0 diterima, jika nilai signifikansi sig < 0,05 maka H_a diterima.

Tabel 5. Uji paired sample test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum - sesudah diberikan perlakuan	-13.75000	7.35473	1.64457	-8.361	19	.000

Berdasarkan tabel diatas, Sig (2-tailed) < 0,05 diperoleh hasil 0,000 < 0,05. Dengan demikian, ketika mengambil keputusan uji sampel berpasangan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DISKUSI

Berdasarkan analisis data diperoleh informasi dari hasil hipotesis menggunakan uji beda sampel berpasangan (paired sample t-test) yang menghasilkan Sig (2-tailed) < 0,05 sebesar $0,000 < 0,05$. Maka disimpulkan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, disampaikan adanya perbedaan hasil pemahaman nilai-nilai sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai sosial siswa. Secara teoritis hal ini sesuai dengan pendapat Hotimah, (2018) yang melaporkan bahwa media flashcard berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan berhasil merangsang minat belajar siswa dan daya ingat siswa terhadap materi, memberikan kesan positif dan berkomunikasi dengan baik dengan guru atau siswa lainnya.

Hasil tersebut juga sesuai dengan penelitian Emilsa & Guslinda, (2019) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Esai Siswa Kelas III SDN 188 Pekanbaru*. Penelitian ini menemukan bahwa skor pengaruh kartu flash terhadap keterampilan menulis esai narasi meningkat dari rata-rata 55,9 menjadi 70,6 di kelas eksperimen. Rata-rata kelas rujukan meningkat dari 56,3 menjadi 64,1. Berdasarkan uji t diketahui bahwa t-hitung memenuhi kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2.363 > 1.990$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan media flash card berpengaruh terhadap hasil karangan narasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai sosial siswa. Sebab, hasil pasca ujian menunjukkan siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penggunaan media flashcard dapat memudahkan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil olah data di lapangan, peneliti berpendapat bahwa penelitian ini sudah dilakukan dengan cukup baik dan telah melewati beberapa proses dari awal hingga membuahkan hasil yang signifikan terkait dengan penelitian ini. Peneliti ingin mengajukan beberapa saran yang bisa dipetik demi meningkatnya mutu pendidikan. Diajukan untuk penelitian sebelumnya, hendaknya terus mengkaji dan memperdalam kembali mengenai kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai sosial. Diajukan untuk penelitian selanjutnya, hendaknya lebih meningkatkan lagi terkait dengan teori-teori yang dapat memperkuat argumen

dalam penelitian. Dalam proses pengolahan data, diharapkan mampu menggunakan teknik pengolahan data yang lebih signifikan guna memperoleh hasil yang signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Maha suci Allah SWT yang senantiasa memberikan mukjizat kepada hamba-Nya sehingga dapat melewati berbagai proses dalam penelitian ini hingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik dan secara maksimal. Terlebih lagi dorongan dari orang sekitar yang juga menjadi semangat dalam penelitian ini: (2) Kepada kepala sekolah SD Hang Tuah 10 Juanda yang telah mempercayakan saya untuk melangsungkan penelitian di kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. (3) Kepada para jajarannya guru SD Hang Tuah 10 Juanda yang turut menyuarakan dukungan kepada saya dan juga membantu saya dalam pengkondisian kelas. (4) Kepada Bapak/Ibu dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang senantiasa dengan penuh kesabaran membimbing saya dalam memulai pendidikan tinggi dari awal hingga detik ini. (5) Kepada keluarga saya yang memiliki peran besar dalam kehidupan saya karena selalu memberikan dukungan setiap harinya agar saya tetap semangat untuk melakukan penelitian ini. (6) Kepada pasangan saya yang bersedia untuk direpotkan dan telah memberikan separuh waktunya untuk senantiasa menemani serta membantu mendanai penelitian saya. Ucapan terima kasih yang terakhir saya ucapkan untuk peneliti sendiri yang telah melalui banyak hal demi mencapai puncak dari pendidikan tinggi yang telah diampuh selama empat tahun. Semoga ilmu yang didapatkan dapat memberikan manfaat bagi sesama dan dapat memudahkan orang lain dalam urusan-urusan lainnya.

REFERENSI

- Aghni, R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions and Types Of Learning Media In Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Akbar, R. (2020, January 7). *Pengertian Flash Card Menurut Bahasa dan Istilah*. Rijalakbar.Id.
- Ananda. (2021). *Mengenal Nilai Sosial: Pengertian, Ciri, Fungsi dan Contohnya*. Gramedia Blog.
- Ariyani, R. (2021, December 13). *Media Pembelajaran (Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Macam-macam Media Pembelajaran)*. Rikaariyani.Com.
- Emilsa, L., & Guslinda. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN 188 Pekanbaru*. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i1.7556>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV. Tahta Media Group.
- Hayati, R. (2022, July 7). *Pengertian Teknik Analisis Data, Jenis, Cara Menulis, dan Contohnya*. Penelitianilmiah.Com.

- Hotimah, E. (2018). Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 11. www.journal.uniga.ac.id
- Januari, M. (2022, January 20). *Jenis dan Contoh Pengujian Hipotesis*. Zenius.
- Karo-Karo, I., & Rohani. (n.d.). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
- Maryanto, R. I. P., & Christmastianto, W. A. I. (2018). *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado*.
- Masrufah. (2020, January 23). *Catatan "Media Flashcard."* Kolom Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Montolalu, E. J. C. C., & Langi, A. R. Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika Dan Aplikasi*, 45.
- Munthe, A. P., & Sitingjak, J. V. (2018). *Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flash Card Pada Pelajaran Membaca Permulaan*.
- Nasution, L. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14, 49.
- Nugroho, F. (2021, October 28). *Jenis-Jenis Nilai Sosial dan Ciri-Cirinya yang Perlu Diketahui*.
- Nur Azizah, A., Wijayanti, D., & Triharsiwi. (2019). Peran Guru Dalam Implementasi Nilai-Nilai Sosial Melalui Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Wirokerten. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD*.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Puri. (2021, June 17). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Pintek.
- Saihu. (2020). Pendidikan Sosial Yang Terkandung Dalam Surat At-Taubah Ayat 71-72. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 09. <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.703>
- Susanti, & Zulfiana Affrida. (n.d.). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Retrieved July 22, 2022, from [http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT Jenis media.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20media.pdf).
- Susanto, H., Irmawati, Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980>
- Vanenti. Bella, Rochmiyati, & Sugiman. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Tematik*.
- Wahyudi, S. (2022, December 20). *Uji Normalitas dan Penelitian Kuantitatif*. Program Studi Informatika Universitas Ciputra.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Warsita, B. (2017). *Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21*. 79.