

## PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS I DI SD NEGERI 02 SELIMBAU

Saparani<sup>1</sup>, Dessy Setyowati<sup>2</sup>, Suriyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Ahmad Yani II, Kalimantan Barat, Indonesia  
Email: [saparani003@gmail.com](mailto:saparani003@gmail.com)

---

### Article History

Received: 25-09-2025

Revision: 04-10-2025

Accepted: 07-10-2025

Published: 10-10-2025

**Abstract.** The learning outcomes of first-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 02 Selimbau are still relatively low, mainly due to limited cognitive development at the age of 6–7 years and the use of conventional learning methods that are not very interesting. This study aims to analyze the effect of using flashcards on the learning outcomes of first-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 02 Selimbau. The research method used is quantitative with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. The research population includes all 20 first-grade students, with a saturated sampling technique. Data were collected using multiple-choice tests, then analyzed through normality tests and hypothesis tests using the One Sample Test. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , indicating that there was a significant effect of flashcard use on student learning outcomes. The average score increased by 25.5 points between the pretest and posttest results, indicating a significant improvement in material comprehension. Thus, the null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) was accepted, proving that the use of flashcards is effective in improving the Pancasila Education learning outcomes of first-grade students at SD Negeri 02 Selimbau.

**Keywords:** *Flashcard* Media, Learning Outcomes, Pancasila Education

**Abstrak.** Hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 02 Selimbau masih tergolong rendah, terutama karena keterbatasan perkembangan kognitif pada usia 6–7 tahun serta penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I di SD Negeri 02 Selimbau. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas I yang berjumlah 20 orang, dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda, kemudian dianalisis melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *One Sample Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata skor meningkat sebesar 25,5 poin antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman materi secara signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, sehingga penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I di SD Negeri 02 Selimbau.

**Kata Kunci:** Media *Flashcard*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

---

**How to Cite:** Saparani., Setyowati, D., & Suriyana. (2025). Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas I di SD Negeri 02 Selimbau. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9816-9824. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4296>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran kunci yang berperan dalam menanamkan nilai moral, karakter, dan nasionalisme sejak dini. Namun, hasil belajar siswa kelas I sekolah dasar dalam mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Hal tersebut berkaitan dengan keterbatasan perkembangan kognitif anak usia 6–7 tahun yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata, media visual, dan permainan interaktif daripada melalui metode ceramah atau bacaan abstrak yang panjang (Piaget dalam Sumantri & Permana, 2019). Winarto (dalam Afandi, 2021) menegaskan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan mengembangkan warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak dan kewajibannya dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Sayangnya, strategi pembelajaran yang digunakan di kelas I sekolah dasar masih cenderung tradisional, yaitu ceramah dan membaca buku teks tanpa variasi media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal. Padahal, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan pembelajaran yang bersifat dinamis serta menyenangkan (Maryani & Putra, 2020).

Penggunaan media pembelajaran visual menjadi salah satu alternatif solusi. Flashcard, sebagai media berbasis kartu bergambar dan teks singkat, dianggap sesuai untuk siswa sekolah dasar awal karena dapat menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, dan mendukung gaya belajar visual maupun kinestetik (Munthe & Sitinjak, 2019). Media ini juga dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam diskusi, permainan edukatif, maupun tanya jawab interaktif, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara daring dengan wali kelas I SD Negeri 02 Selimbau menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal. Dari 20 siswa, sebanyak 15 siswa (75%) masih memerlukan bimbingan karena belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 60. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan metode konvensional tanpa media pendukung membuat siswa kesulitan memahami materi. Dengan demikian, pemanfaatan flashcard menjadi relevan sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. *Flashcard* tidak hanya membantu memperkuat daya ingat melalui pengulangan visual, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Genjek, 2019; Wahyuni, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I di SD Negeri 02 Selimbau.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan melibatkan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas I SD Negeri 02 Selimbau yang terdiri atas 1 kelas dengan jumlah keseluruhan muridnya adalah 20 orang. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*, yaitu dalam pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sugiyono (2020) pengambilan sampel jenuh adalah teknik untuk menentukan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas I di SD Negeri 02 Selimbau yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen tes terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap cita-cita Pancasila. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan uji *one sample t-test*. Perhitungan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan kesamaan karakteristik antara subjek dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## HASIL

### Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan terdistribusi secara normal atau tidak, dilakukan uji normalitas. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk penilaian normalitas dalam penelitian ini karena jumlah sampel data yang digunakan kurang dari lima puluh.

**Tabel 1.** Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,186	20	,069	,955	20	,441
posttest	,167	20	,145	,912	20	,068

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0,441 untuk data *Pretest* dan 0,068 untuk data *Posttest*. nilai signifikansi tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa data *Pretest* maupun *Posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis hipotesis pada penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji *One samples test*.

### Uji Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *flashcard* secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa kelas satu Pendidikan Pancasila di SD Negeri 02 Selimbau. Uji-t digunakan dalam analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji Satu Sampel melalui program SPSS. Berikut adalah uji hipotesisnya.

**Tabel 2.** Hasil uji hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pretest	16,572	19	,000	57,500	50,24	64,76
posttest	30,468	19	,000	83,000	77,30	88,70

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Sementara itu, nilai *Pretest* yang diperoleh yaitu 57,500 dan nilai *Posttest* 83,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa setelah diberikan perlakuan, dalam hal ini media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti penggunaan media *flashcard* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I di SD Negeri 02 Selimbau.

Lebih lanjut, hasil ini juga mendukung penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual seperti *flashcard* dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* sangat disarankan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif di jenjang sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas I yang masih berada pada tahap berpikir konkrit.

## **DISKUSI**

Studi ini dilakukan pada satu kelas tunggal, yaitu Kelas 1, yang menerima pembelajaran menggunakan kartu bergambar (*flashcard*) untuk mempelajari sumber belajar Pendidikan Pancasila "Lingkunganku." Saat mengajar suatu mata pelajaran, seorang guru harus fokus pada pemilihan media yang relevan dengan materi yang akan mereka ajarkan kepada siswa. Hal ini karena media yang dipilih dengan tepat dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti ingin menggunakan *flashcard* sebagai salah satu aplikasi media pembelajaran di kelas 1 SD Negeri 02 Selimbau. Agar siswa dapat memperoleh pengalaman baru dan membuat pengetahuan mereka sendiri lebih mudah diingat, mereka harus lebih proaktif dalam mencari informasi selama proses pembelajaran.

Kartu bergambar dengan bagian depan dan belakang disebut *flashcard* media. Kartu ini menampilkan gambar di bagian depan dan deskripsi atau penjelasan gambar di bagian belakang. Menggunakan *flashcard* adalah ide baru yang mungkin mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka. Karena sebagian besar anak belajar paling baik secara visual, mendidik mereka dengan kartu gambar yang cerah mungkin cukup efektif. *Flashcard* adalah alat yang bagus untuk mengajarkan istilah atau ide baru. Karena mudah dibuat dan digunakan, mereka adalah alat yang ideal untuk membantu anak-anak belajar dan mengingat materi baru. Terdapat perbedaan dalam kelas Pendidikan Pancasila yang disajikan dengan dan tanpa kartu bergambar, menurut data penelitian siswa kelas satu di SD Negeri 02 Selimbau. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar rata-rata siswa sebelum intervensi (pretest) dan setelah intervensi (posttest). Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa program Pendidikan Pancasila yang memasukkan *flashcard* ke dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang berbeda dibandingkan dengan yang tidak.

Berdasarkan hasil pembelajaran, penggunaan *flashcard* meningkatkan nilai dibandingkan dengan tidak menggunakannya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard* sebagai intervensi. Temuan uji satu sampel memperlihatkan bahwa intervensi memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Selisih skor rata-rata sebesar 25,500 poin antara pretest dan posttest mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman yang bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa alat bantu visual sederhana seperti *flashcard* mampu memberikan stimulus yang bermanfaat dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif (Munthe & Sitinjak, 2019; Wahyuni, 2020).

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung hipotesis serta memperkuat teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pada tahap perkembangan operasional konkret (usia 7–11 tahun), anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan visualisasi konkret. Flashcard yang berisi gambar, simbol, atau kata kunci berfungsi sebagai scaffolding visual yang menjembatani abstraksi konsep agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas I. Hal ini sejalan dengan temuan Suryani (2021) yang menyebutkan bahwa media konkret membantu siswa usia dini dalam menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata, sehingga struktur pengetahuan berkembang lebih sistematis.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan Dale, di mana media visual lebih efektif dibandingkan metode ceramah karena mampu meningkatkan retensi ingatan siswa hingga 50% lebih lama. Temuan tersebut diperkuat oleh studi Maryani & Putra (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual berbasis permainan edukatif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar secara signifikan. *Flashcard* yang menggabungkan unsur visual dan kinestetik terbukti memperkuat daya serap materi karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung visual dan aktif. Dari sudut pandang pedagogis, penggunaan media flashcard juga mendukung prinsip *joyful learning* atau pembelajaran menyenangkan. Prinsip ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keaktifan siswa, pembelajaran kontekstual, serta diferensiasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran ketika *flashcard* digunakan sebagai media bantu. Hal ini sejalan dengan temuan Genjek (2019) bahwa flashcard tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong interaksi positif antar siswa melalui aktivitas belajar kolaboratif. Dengan demikian, *flashcard* dapat dipandang sebagai salah satu media sederhana namun efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian oleh Rosyad (2023) di SDN Karangduren 01 Balung berjudul "Penggunaan Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Semester Genap Kelas IV SDN Karangduren 01 Tahun Ajaran 2022/2023". *Flashcard* digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa. Dua siklus metode penelitian tindakan kelas (PTK)—perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi—digunakan dalam penelitian ini. Menurut temuan penelitian, hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.

Selain itu, studi oleh Sari & Pramudya (2022) yang berfokus pada siswa kelas II SD juga melaporkan hasil serupa. Mereka menemukan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan retensi memori jangka pendek dan mempermudah proses pengulangan materi di rumah. Demikian pula, penelitian oleh Yuliani & Maulidiyah (2021) mengemukakan bahwa penggunaan *flashcard* secara kelompok dapat membangun kolaborasi antarsiswa dan meningkatkan hasil belajar secara kolektif. Penggunaan media *flashcard* terhadap siswa kelas I SD Negeri 02 Selimbau dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar yakni:

- Meningkatkan keterlibatan siswa. *Flashcard* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian di SD Negeri 44 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Rahmawati & Susanti, 2023).
- Memperkuat keterampilan visual. *Flashcard* yang kaya visual membantu siswa mengaitkan konsep dengan gambar konkret. Penelitian mengenai *augmented reality-based flashcard* dalam pembelajaran kimia menemukan bahwa media ini meningkatkan pemahaman konsep karena visualisasi abstrak menjadi lebih konkret (Fitriyani & Yuliani, 2022).
- Memfasilitasi pemrosesan informasi. Dengan *flashcard*, materi dipotong menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dicerna. Penelitian pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa penggunaan media digital *flashcard* membantu siswa memahami pelajaran secara bertahap dan terstruktur (Wulandari, Putra, & Santosa, 2023).
- Meningkatkan daya ingat. Teknik pengulangan dengan *flashcard* terbukti efektif dalam memperkuat retensi memori. Penelitian di SDIT Insan Mulia menemukan bahwa nilai daya ingat siswa meningkat signifikan melalui penggunaan *flashcard* pada materi huruf hijaiyah (Hidayat & Nurjanah, 2021).
- Mendorong partisipasi aktif. Siswa akan lebih aktif ketika menggunakan *flashcard* untuk tugas seperti mengenal, membandingkan, atau menjelaskan. Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris melaporkan bahwa media ini mendorong siswa lebih berani dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Siregar, 2022).

## KESIMPULAN

Temuan penelitian untuk anak kelas satu di SD Negeri 02 Selimbau menunjukkan bahwa mereka memperoleh selisih nilai rata-rata sebesar 25.500 antara *Pretest* dan *Posttest*, sesuai dengan analisis dan pembahasan data yang telah disampaikan sebelumnya. Nilai rata-rata pada tes awal adalah 57,5, sedangkan nilai rata-rata pada tes akhir adalah 83. Menurut hasil belajar siswa rata-rata sebelum perlakuan (*pretes*) dan setelah perlakuan (*postes*), terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan dengan kartu bergambar dan tanpa kartu bergambar. Perbedaan nilai-nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* untuk belajar Pendidikan Pancasila selama proses pembelajaran menghasilkan hasil yang berbeda dibandingkan dengan belajar Pendidikan Pancasila tanpa menggunakan *flashcard*. Menurut hasil belajar, belajar dengan *flashcard* meningkatkan nilai lebih dari belajar tanpa *flashcard*. Menurut penelitian ini, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerima terapi *flashcard* berbeda secara signifikan. Berdasarkan hasil *One Sample Test*, nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), artinya ada pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas 1 di sd negeri 02 selimbau. Dengan demikian, media *flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat konkret dan membutuhkan penguatan visual.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan menarik seperti flash card, khususnya dalam mengajarkan materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.
- Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat mendorong penggunaan sumber daya pembelajaran mutakhir dengan memberikan alat dan pelatihan yang dibutuhkan guru untuk membuat materi seperti *flashcard*. Ini akan membuat proses pembelajaran lebih efisien dan sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar.
- Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk lebih mempersiapkan dan merencanakan secara detail atau membuat skema sebelum memulai kegiatan pada saat proses menjelaskan dan siswa mengamati media sehingga tidak ada waktu yang terbuang dan seluruh siswa dapat langsung berinteraksi dengan media secara optimal.

**REFERENSI**

- Fitriyani, H., & Yuliani, E. (2022). Pengembangan media *augmented reality-based flashcard* pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 101–110.
- Genjek. (2019). Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Joyful Learning Journal*. 8(3),150.
- Hidayat, A., & Nurjanah, S. (2021). Penerapan media flashcard untuk meningkatkan daya ingat siswa pada materi huruf hijaiyah di SDIT Insan Mulia. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–55.
- Maryani, E., & Putra, R. (2020). Efektivitas media visual berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.36706/jipd.v5i1.1123>
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228
- Rahmawati, D., & Susanti, A. (2023). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 89–97.
- Rosyad, S. S. (2023). Penggunaan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sdn Karangduren 01 Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
- Siregar, N. (2022). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(1), 56–66.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Suryani, D. (2021). Media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar: Analisis berdasarkan teori konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 77–88. <https://doi.org/10.17509/jpdn.v7i2.32071>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wulandari, T., Putra, R., & Santosa, D. (2023). Media digital flashcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 233–242.