

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA MENGUNAKAN MEDIA FLASH CARD SISWA KELAS IV SDN 01 TAMAN MADIUN**

Emilia Diah Pratama<sup>1)</sup>, Fida Rahmantika Hadi<sup>2)</sup>, Titik Isdarwati<sup>3)</sup>  
PPG, FKIP, Universitas PGRI Madiun<sup>1)</sup>  
PPG, Prajabatan, Gelombang 1, 2023<sup>2)</sup>,  
SDN 01 Taman Madiun<sup>3)</sup>  
[emiliadiahpratama686@gmail.com](mailto:emiliadiahpratama686@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve the learning outcomes of Indonesiaku Kaya Budaya material by using flash card media for class IV students at SDN 01 Taman Madiun. The research method used is classroom action research through two cycles. The first cycle aims to evaluate student learning outcomes before using flash card media, while the second cycle aims to see an increase in learning outcomes after implementing flash card media. The results of the first cycle of research show that the use of flash card media has provided an increase in student learning outcomes. Achievement of test indicators, student activity and cooperation increased significantly compared to previous conditions. Even though the overall indicator target has not been achieved, there has been a positive increase in students' understanding of the material Indonesiaku Kaya Budaya. Furthermore, the results of cycle II research showed a more significant increase in student learning outcomes after implementing flash card media. Achievement of test indicators, student activity and cooperation exceeds the specified indicator targets. This shows that the use of flash cards as a learning medium is effective in increasing students' understanding of the material Indonesiaku Kaya Budaya. In conclusion, the use of flash card media has succeeded in improving the learning outcomes of class IV students at SDN 01 Taman Madiun in understanding the material Indonesiaku Kaya Budaya. Teachers and parties involved in education need to support the use of flash card media in learning and ensure the availability of the necessary resources. It is hoped that this research can contribute to the development of innovative and effective learning strategies and increase students' understanding of their cultural richness.*

*Keywords: Improved learning outcomes, Indonesiaku Kaya Budaya, Flash Card Media.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan menggunakan media flash card pada siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun. Metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas dengan melalui dua siklus. Siklus pertama bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa sebelum digunakan sebelum penerapan media flash card, sedangkan siklus kedua bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan media flash card. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media flash card telah memberikan peningkatan dalam hasil belajar siswa. Pencapaian indikator tes, keaktifan dan kerjasama siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Meskipun belum mencapai target

indikator secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang positif dalam pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Selanjutnya, hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media flash card. Pencapaian indikator tes, keaktifan dan kerjasama siswa melebihi target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dalam kesimpulannya, penggunaan media flash card telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Taman Madiun dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Guru dan para pihak terkait pendidikan perlu mendukung penggunaan media flash card dalam pembelajaran dan memastikan ketersediaan sumber daya yang diperlukan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya yang dimilikinya.

Kata kunci : Peningkatan hasil belajar, Indonesiaku Kaya Budaya, Media Flash Card.

### **A. Pendahuluan**

Nilai-nilai budaya dalam suatu negara penting dipelajari dan dikaitkan dalam ruang lingkup pendidikan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada generasi muda. Tujuan utama dari proses pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa agar mereka dapat menguasai materi dengan baik (Hasbullah, 2019). Dalam konteks ini, materi Indonesiaku Kaya Budaya menjadi salah satu topik yang penting untuk dipelajari oleh siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun dalam mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia

Hattarina et al., 2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu et al., 2022). IPAS sangat penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan disekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Dalam kehidupan sosial tersebut terdapat berbagai macam unsur yang terkandung didalamnya salah satunya unsur nilai budaya. Menurut (Nurul, D et al., 2010) menyebutkan bahwa kebudayaan Indonesia merupakan seluruh ciri khas suatu daerah yang ada sebelum terbentuknya nasional Indonesia,

yang termasuk kebudayaan Indonesia itu adalah seluruh kebudayaan lokal dari seluruh ragam suku-suku yang ada di Indonesia. Dengan kebudayaan yang beranekaragam tersebut mampu menyatukan masyarakat yang sangat bermacam-macam.

Perlunya mengenalkan budaya Indonesia kepada peserta didik saat pembelajaran agar peserta didik tertarik terhadap kebudayaannya sendiri dan akan mencintai kebudayaannya sendiri. Maka dari itu marilah kita sebagai rakyat Indonesia menjadi manusia yang beradab dan berbudaya agar kemalasan dan kebodohan yang telah menyertai kebiasaan kita dapat dihilangkan agar dapat memajukan bangsa dengan budaya dan menjadi generasi yang memajukan bangsa dengan memiliki sumber daya manusia yang cerdas, mencintai budayanya (Kusbiyanto, M.,2015 : 502-605).

Minimnya pengetahuan peserta didik terhadap ragam kebudayaan yang dimilikinya baik yang berada diwilayah tempat tinggalnya maupun ragam budaya yang berada didaerah lain disebabkan karena minimnya rasa ingin tahu peserta didik mengenal dan mempelajari kebudayaan yang ada di

Indonesia. Dalam ruang lingkup pembelajaran, peserta didik kurang memahami materi Indonesia Kaya Budaya dikarenakan materi yang disajikan dalam buku mata pelajaran terlalu monoton yang hanya menyajikan teks penjelas secara umum dan kurangnya referensi gambar yang mendukung cakupan materi.

Dari berbagai macam permasalahan pembelajaran yang ada, seorang guru seharusnya mampu membangun sebuah interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna disini merupakan kegiatan pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran sangatlah penting, sesuai dengan materi dan karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi Indonesiaku Kaya budaya maka diperlukanlah media pembelajaran yang menarik, terdapat visual dan unsur penjelas seperti media pembelajaran flash card ini.

Pengertian media flash card dijelaskan oleh Susilana, Rianna dan Riyana, (2009), yaitu: “ *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm,. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan atau, foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flash card” ( Dananjaya, 2010; Magfiroh, 2013). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut media flash card memiliki kelebihan mudah dibawa, gampang diingat, menarik. Sehingga sesuai apabila diaplikasikan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya yang memuat contoh gambar dan penjelasan tentang keanekaragaman yang ada di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan menggunakan media flash card ini, guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengadopsi pendekatan ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam mempelajari materi-materi yang kompleks dan jangkauannya luas seperti materi tentang kekayaan

budaya ini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan lembaga pendidikan lainnya mengenai penggunaan media Flash Card sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, proses pendidikan di SDN 01 Taman Madiun dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari materi Indonesiaku Kaya Budaya. Melalui pendekatan inovatif seperti penggunaan media Flash Card, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang Indonesiaku Kaya Budaya dan menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsa dan negaranya.

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Metode penelitian kelas digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media flash card sebagai metode pembelajaran dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Pertama, dilakukan tahap pra-penelitian yang meliputi identifikasi tujuan penelitian, pemilihan kelas, dan variabel yang diamati. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila Kelas IV di SDN 01 Taman Madiun dipilih sebagai sampel penelitian karena mereka merupakan kelompok yang relevan dengan topik penelitian ini. Variabel yang diamati adalah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media flash card. Selanjutnya, tahap perencanaan dilakukan dengan menggunakan desain penelitian yang disebut one group pretest-posttest design.

Desain ini melibatkan pengambilan pretest sebelum intervensi menggunakan media flash card dan pengambilan post test setelah intervensi selesai. Instrumen penelitian berupa tes tertulis yang dikembangkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Selain itu, media flash card yang relevan dengan materi tersebut juga dikembangkan untuk digunakan selama intervensi. Setelah perencanaan, penelitian

dilanjutkan dengan tahap implementasi. Siswa kelas IV SDN 01 Taman Madiun mengikuti tes pretest sebagai langkah awal untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang materi Indonesiaku Kaya Budaya. Kemudian intervensi dilakukan dengan menggunakan media flash card sebagai metode pengajaran yang baru. Media flash card tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami contoh dan rangkuman penjelasan yang terkait dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Setelah intervensi selesai, siswa mengikuti tes posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media flash card.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan diolah dan dianalisis menggunakan metode statistik yang relevan, seperti uji-t atau uji perbandingan. Hasil analisis data akan memberikan pemahaman tentang efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Perbedaan skor antara pretest dan posttest akan digunakan sebagai indikator peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan metode

penelitian kelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah yang kuat tentang efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

## **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1) Tahap Prasiklus**

Hasil penelitian prasiklus menunjukkan bahwa sebesar 35,72% siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun telah mencapai hasil belajar yang memadai dalam memahami materi Indonesiaku kaya Budaya sebelum diterapkannya metode pembelajaran menggunakan media flash card. Dalam tahap prasiklus ini, siswa belum menggunakan media flash card sebagai alat bantu pembelajaran. Persentase 35,72% ini menggambarkan jumlah siswa yang berhasil

mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya sebelum dilakukan intervensi dengan media flash card. Sementara siswa sisanya, yaitu 64,28% belum mencapai tingkat pemahaman yang memadai. Hasil pra siklus ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media flash card dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menerapkan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media flash card untuk melihat sejauh mana penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hasil pra siklus sebesar 35,72% siswa yang mencapai hasil belajar yang memadai menjadi dasar penting dalam merancang intervensi menggunakan media flash card. Diharapkan melalui intervensi ini, tingkat pemahaman siswa

dapat meningkat secara signifikan sehingga hasil belajar mereka dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya menjadi lebih baik.

## 2) Tahap Siklus 1

Dalam penelitian ini yaitu pada siklus 1 dilakukan implementasi metode pembelajaran menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Terdapat evaluasi pencapaian indikator yang meliputi tes, keaktifan dan kerjasama siswa. Berikut adalah hasil penelitian pada siklus I.

**Tabel 1. Pencapaian Indikator Siklus 1**

Kriteria	Hasil	Indikator
Tes	64,24% siswa $\geq$ 70	80% $\geq$ 70
Keaktifan	71,42% siswa $\geq$ 75%	80% $\geq$ 75 %
Kerjasama	71,42% siswa $\geq$ 75%	80% $\geq$ 75%

Dalam indikator tes tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,24% siswa mencapai nilai setara atau lebih dari 70. Meskipun belum mencapai target indikator sebesar 80%

siswa, terdapat peningkatan dibandingkan dengan hasil prasiklus. Selanjutnya, pada indikator keaktifan, 71,42% siswa telah mencapai tingkat partisipasi sebesar 75% atau lebih dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam menggunakan media flash card sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan indikator kerjasama, 71,42% siswa telah mencapai tingkat kerjasama sebesar 75% atau lebih dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah menggunakan media flash card. Berdasarkan hasil penelitian siklus I ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card sebagai metode pembelajaran telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Indonesiaku

Kaya Budaya. Meskipun belum mencapai target indikator secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus berikutnya yaitu pada siklus II.

Berikut adalah media flash card pada siklus I.



### 3) Tahap Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus II pada penerapan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Pencapaian Indikator Siklus II**

Kriteria	Hasil	Indikator
Tes	85,71% siswa $\geq$ 70	80% $\geq$ 70
Keaktifan	92,85% siswa $\geq$ 75%	80% $\geq$ 75 %
Kerjasama	92,85% siswa $\geq$ 75%	80% $\geq$ 75%

Berdasarkan data yang terlampir pada indikator tes, ditemukan bahwa 85,71% siswa mencapai nilai setara tau lebih dari 70. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan telah melebihi target indikator sebesar 80%. Penggunaan media flash card dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Selanjutnya, pada indikator keaktifan, ditemukan bahwa 92,85% siswa mencapai tingkat partisipasi sebesar 75% atau lebih dalam proses pembelajaran. Terlihat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan siswa telah mencapai target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada indikator kerjasama, ditemukan bahwa 92,85%

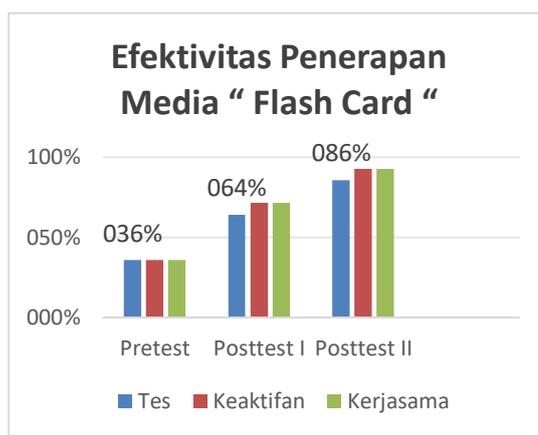
siswa mencapai tingkat kerjasama sebesar 75% atau lebih dalam aktivitas pembelajaran. Terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dan siswa telah mencapai target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dapat membantu siswa untuk bekerjasama secara efektif dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah media flash card pada siklus II.



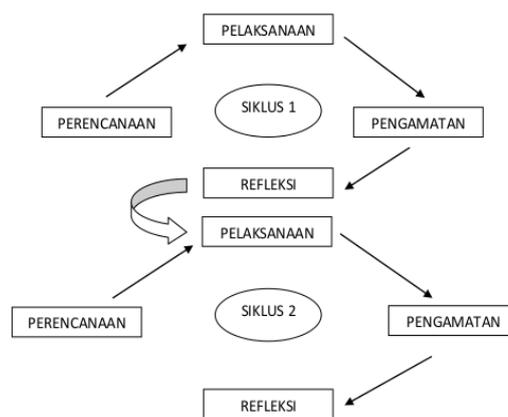
Berdasarkan hasil penelitian siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card sebagai metode pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik,

partisipasi yang lebih aktif, dan kerjasama yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card secara konsisten dan terarah dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah grafik kenaikan hasil belajar pada siklus I dan siklus II.

Gambar 1. Grafik Efektivitas Penerapan Media “Flash Card”



Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card sebagai metode pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 01 Taman Madiun dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil penelitian siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa dan tingkat partisipasi serta kerjasama dalam pembelajaran setelah menggunakan media flash card. Kemudian pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa dengan persentase pencapaian yang melebihi target indikator pada semua aspek yang diamati. Penggunaan media flash card memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui media flash card ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan contoh bentuk ragam kebudayaan melalui bermacam-macam gambar yang disajikan dan dirangkum dalam bentuk flash card.

Dengan demikian, penggunaan media flash card dalam pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan media flash card sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta menginspirasi penelitian dan pengembangan pendidikan yang lebih lanjut dalam memanfaatkan teknologi dan media dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar materi Indonesiaku Kaya budaya, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat :

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki peranan penting dalam memberikan dukungan dan serta memastikan implementasi penggunaan media flash card sebagai strategi pembelajaran di sekolah. Mereka perlu memastikan ketersediaan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan, seperti media flash card dan perangkat pendukung lainnya. Selain itu, kepala sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengikuti pelatihan dan workshop terkait dengan penggunaan media flash card.

2. Bagi Guru.

Guru sebagai pengajar perlu mempelajari dan memahami konsep pengaplikasian media flash card dengan baik. Mereka harus menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mengaitkannya dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Guru perlu menggunakan media flash card secara kreatif dan inovatif dikombinasikan dengan bentuk kegiatan yang interaktif. Sehingga melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga perlu melakukan penilaian dan evaluasi secara teratur untuk

mengukur efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

3. Bagi Wali Murid

Orang tua juga memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran menggunakan media flash card. Mereka dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran di rumah, memberikan dukungan moral dan penguatan positif terhadap usaha dan prestasi anak. Orang tua juga dapat berkomunikasi secara aktif dengan guru untuk memantau perkembangan anak dan memberikan apresiasi terhadap penggunaan media flash card serta hasil belajar anak.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan upaya meningkatkan pencapaian belajar materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan menggunakan media flash card dapat terlaksana lebih efektif. Kolaborasi yang baik antara kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua akan memberikan dukungan yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa

dalam memahami materi Indonesiaku  
Kaya Budaya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amalia,F.,Anggayudha, R.A.,&  
Aldilla,K.(2021). Ilmu Pengetahuan  
Alam dan Sosial.

Arsyad, A.(2007). *Media  
Pembelajaran*. Jakarta: Raja  
Grafindo Persada.

Cahyaningrum, U dan I. P. (2014).  
*Pengaruh Penggunaan Media  
Flash Card Terhadap Motivasi dan  
Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN  
Ngronggah Blora*, 357-356.

Damayanti , E. dkk. (2016).  
*Pengembangan Media Visual Flash  
Card Pada Materi Interaksi Makhluk  
Hidup dengan Lingkungannya*.  
*Jurnal Sainsmat*, 5(2), 175-182.

Dananjaya , U. (2010). *Media  
Pembelajaran Aktif*. Nuansa

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar  
dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.  
Rineke Cipta.

Falah, Muhammad Wasal(2016).  
Rumah Indonesia Bernuansa “  
Indonesia Negara 1000 Budaya”  
Sebagai Sarana Informasi  
Sekaligus Untuk Memperkenalkan  
Budaya Indonesia Pada  
Masyarakat di Perbatasan  
(Universitas Jenderal Soedirman).

Febriyanto, B.& A. Y. (2019).  
*Penggunaan Media Flash Card  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Siswa Sekolah Dasar* : *Jurnal  
Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-  
116.

Hayati, N. (2005). *Media Pengajaran*.  
Surabaya: Dakwah Digital Press.

Kusbiyanto, M.(2015). Upaya  
Mencegah Hilangnya Wayang Kulit  
Sebagai Ekspresi Budaya Warisan  
Budaya Bangsa. *Jurnal Hukum dan  
Pembangunan*, 45(4),589-606