

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV SDN 4 MEGUGEDE**

Muhamad Al Furqoni, Prabawati Nurhabibah, Endra Setiawan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Cirebon

Email : alfurqoni20@gmail.com, prabawati@umc.ac.id,
endrasetiawan71@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in the IPAS subject, particularly in the biodiversity material, have become one of the challenges faced in class 4A SDN 4 Megugede. The one-way nature of the learning process causes students to have limitations in critical thinking and exploring the material more deeply. To address this condition, learning media that can encourage their active involvement in the learning process is needed. This study aims to improve students' learning outcomes by using flash card learning media as an aid in understanding the concept of biodiversity. This classroom action research (CAR) was conducted in two cycles, which included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 26 students. The research results show a significant improvement in the students' learning achievements. The learning completeness increased from 50% in the pre-cycle to 96% in the second cycle, demonstrating the effectiveness of using flash cards in improving students' learning outcomes on the taught material. Therefore, this strategy is recommended as an innovative alternative in the teaching of Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level.

Keywords: Natural and Social Sciences (IPAS), Improvement of Learning Outcomes, Flash Card Media

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keanekaragaman hayati, menjadi salah satu tantangan yang dihadapi di kelas 4A SDN 4 Megugede. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah menyebabkan peserta didik memiliki keterbatasan dalam berpikir kritis dan mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran flash card sebagai alat bantu dalam memahami konsep keanekaragaman hayati. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian belajar peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 50% pada prasiklus menjadi 96% pada siklus II, menunjukkan efektivitas penggunaan flash card dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, strategi ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Peningkatan Hasil Belajar, Media *Flash Card*

A. PENDAHULUAN

Menurut (Lestari et al.,2023) Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa

SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

IPAS adalah ilmu yang membantu siswa memahami hubungan

antara alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh. Mata pelajaran ini mengajarkan bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan, serta bagaimana fenomena alam memengaruhi kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang menggabungkan IPA dan IPS, siswa diajak untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan observasi, serta menyadari peran mereka dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan masyarakat. Pengertian ini juga sama seperti yang disampaikan oleh (Marwa, 2023) bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu.

Menghadapi tantangan tersebut, guru perlu merancang proses belajar mengajar secara optimal, karena hal ini berperan krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik menjadi indikator keberhasilan dari proses yang telah dirancang. Menurut Handayani dan Subakti (2021) hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru

perlu mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan masing-masing peserta didik. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam merancang pembelajaran yang sesuai, karena kemampuan peserta didik dalam satu kelas bisa sangat beragam. Guru berperan penting dalam memfasilitasi perbedaan tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan bermakna bagi semua peserta didik.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru perlu merancang proses belajar mengajar secara optimal. Proses ini memainkan peran krusial dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai, yang tercermin melalui hasil belajar peserta didik. Dengan perencanaan yang tepat, pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator utama yang mencerminkan tingkat pemahaman dan kompetensi peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik sebagai bentuk perkembangan akademik dan karakter.

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk strategi pembelajaran, asesmen, lingkungan belajar, serta karakteristik individu peserta didik. Oleh karena itu, efektivitas suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengertian ini sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh Dipin (2019: 9) Tingkat keberhasilan suatu pendidikan adalah dilihat dari Hasil Belajar siswa yang telah kita ketahui melalui rapor. Sehingga terlihat yang dinamakan prestasi dari belajar itu sendiri. Hasil Belajar yang bagus memungkinkan seorang anak bahwa dirinya adalah anak yang berhasil dalam proses belajar tersebut. Lebih lanjut keberhasilan hasil belajar juga dikemukakan oleh (Suprihatiningrum, 2013: 37) bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar siswa tidak dapat diukur berdasarkan pengetahuan siswa saja namun harus dilihat secara keseluruhan yakni dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa akan berpengaruh

terhadap hasil belajarnya. Tentunya ketercapaian hasil belajar tersebut tidak lepas dari pelaksanaan proses pembelajaran yang sedari awal sudah direncanakan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pamong di kelas 4A SDN 4 Megugede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon, mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi macam-macam keanekaragaman hayati. Kesulitan ini tercermin dalam rendahnya hasil asesmen serta minimnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas. Pembelajaran yang berlangsung masih bersifat satu arah, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi materi secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran, agar peserta didik tidak hanya berfokus pada hafalan tetapi juga mampu menganalisis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, observasi, dan asesmen awal pada fase pra siklus, diketahui bahwa lebih dari 50% peserta didik

masih mengalami kesulitan dalam mencapai standar ketuntasan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, ditemukan permasalahan lain berupa minimnya partisipasi aktif peserta didik, yang ditandai dengan sikap pasif, kurangnya keterlibatan dalam diskusi, serta kesulitan dalam mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran. Kondisi ini memerlukan strategi penanganan yang tepat agar peserta didik dapat lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam materi keanekaragaman hayati.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti menggunakan media *flash card* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran keanekaragaman hayati. *Flash card* dipilih karena bersifat visual, interaktif, dan mudah digunakan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi macam-macam keanekaragaman hayati secara lebih konkret dan sistematis. Penggunaan media ini bertujuan untuk

memudahkan peserta didik memahami konsep secara bertahap, serta mendorong mereka lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan adanya *Flash card*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui kegiatan yang melibatkan berpikir kritis, klasifikasi, dan analisis.

Selain itu, media *flash card* membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam membedakan berbagai jenis contoh keanekaragaman hayati, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi, serta menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka terkait materi keanekaragaman hayati. Menurut (Asyhar 2012:4) Jika dilihat dari bentuknya *flash card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang. Lebih lanjut dikemukakan oleh

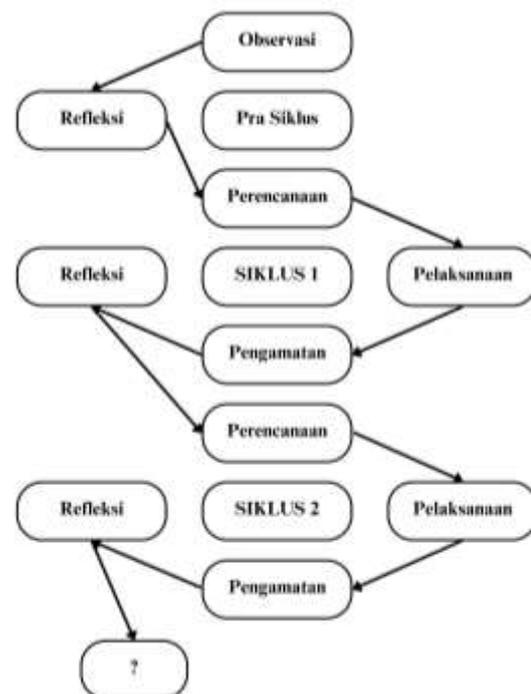
(Susilana dan Riyana, 2008: 91) *Flash card* memiliki kelebihan diantaranya: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.

Sedangkan Menurut Fitriyani dan Nulanda (2017: 172) *flash cards* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan. Oleh karena itu, pemanfaatan media *flash card* dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Diharapkan, penggunaan media ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mereka secara lebih efektif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara sistematis melalui beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*),

pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahapan-tahapan ini mengikuti model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2010:16), yang memberikan struktur jelas dalam proses penelitian tindakan. Berikut adalah desain penelitian yang akan diterapkan untuk memastikan efektivitas tindakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran :



Gambar 1 Model PTK Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2010:16)

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Megugede selama periode April hingga Mei. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas IV, dengan komposisi 12 siswa laki-laki dan 14 siswa

perempuan. Hasil belajar siswa pada tahap pra siklus materi keanekaragaman hayati menunjukkan bahwa sejumlah 13 siswa belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, penggunaan media *flash card* yang telah dirancang sesuai dengan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahapan pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, guru merancang pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Guru menentukan materi yang akan disampaikan, memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, serta menyusun modul ajar yang sistematis untuk setiap siklus. Selain itu, diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran, termasuk LKPD, instrumen evaluasi, dan asesmen formatif. Agar proses pembelajaran

dapat berjalan lebih terstruktur, guru juga menyiapkan lembar observasi agar dapat mencatat aktivitas dan partisipasi peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan perangkat yang telah dirancang dalam modul ajar, Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yang bersifat fleksibel agar dapat menyesuaikan metode dan strategi dengan kondisi aktual di kelas. Selama proses pembelajaran, guru secara aktif memantau perkembangan peserta didik. Pada akhir setiap siklus, peserta didik diberikan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

3. Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk memantau aktivitas peserta didik.

4. Refleksi

Setelah setiap siklus pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi mendalam terhadap jalannya proses belajar mengajar. Hasil refleksi ini menjadi dasar perbaikan untuk perencanaan tindakan pada siklus berikutnya, memastikan strategi pembelajaran semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam penelitian ini, guru menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) guna mendorong peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai pendukung pembelajaran, digunakan media Flash Card, yang berperan sebagai alat bantu visual untuk mempermudah pemahaman konsep secara konkret dan lebih interaktif, menyenangkan, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen, termasuk lembar observasi, catatan lapangan, lembar kerja peserta didik (LKPD), media flash card, serta soal evaluasi berupa soal analisis keanekaragaman hayati untuk

mendukung pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif dan kuantitatif, bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan hasil belajar serta tingkat keaktifan peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 4 Megugede disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut :

Uraian	Pra Sikl	Siklus	Siklus	Peningkat
Jumlah	1.900	1.990	2.057	157
Rata-rata	72	77	82	10
Daya Serap	72%	77%	82%	10%
Ketuntasan Belajar	50%	58%	96%	46%

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 72 pada pra siklus, menjadi 77 pada siklus I, lalu meningkat lagi hingga 82 pada siklus II. Demikian pula, daya serap siswa menunjukkan peningkatan, dari 72%

pada pra siklus, naik menjadi 77% pada siklus I, dan mencapai 82% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga mengalami perkembangan yang signifikan, dari 50% pada pra siklus, meningkat menjadi 68% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 96% pada siklus II. Hasil analisis di setiap siklus menunjukkan tren positif, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Megugede.

Hasil dalam penelitian ini memperkuat dan sejalan dengan hasil yang telah dikemukakan dalam penelitian sebelumnya, yakni menurut (Febriyanto et al., 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* mampu memberikan efek positif dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II serta memenuhi kriteria ketuntasan klasikal pada pokok bahasan kegiatan ekonomi memanfaatkan sumber daya alam. secara keseluruhan hasil dari penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa lebih mudah memahami materi ketika mereka berinteraksi langsung dengan

media visual yang dapat memperjelas konsep abstrak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Slameto (2003:7) hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan peserta didik berada di

angka 50%, dengan 13 dari 26 peserta didik mencapai nilai diatas KKTP. Memasuki siklus pertama, terjadi peningkatan, dimana 58% atau 15 dari 26 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan. Selanjutnya, pada siklus kedua, peningkatan yang lebih signifikan terjadi, dengan 96% atau 25 dari 26 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan. Sementara itu, jumlah peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari 50% (13 peserta didik) pada pra siklus, hingga tersisa hanya 4% (1 peserta didik) pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media *flash card* yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga sejalan dengan temuan yang telah dikemukakan dalam penelitian sebelumnya oleh Maghfiroh (2013: 10) yang menunjukkan bahwa keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, baik aktivitas guru, aktivitas siswa maupun hasil siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik. Aktivitas dan peran guru yaitu guru tidak lagi menjadi sumber satu-satunya dalam kegiatan pembelajaran tematik tetapi guru menjadi fasilitator dan pembimbing.

Aktivitas siswa yang dimaksud adalah peran siswa yang aktif saat proses pembelajaran tematik.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. PBL mendorong siswa untuk menganalisis permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata, seperti memahami berbagai keanekaragaman hayati di sekitar tempat tinggalnya. Dengan kombinasi *flash card* dan PBL, siswa dapat menghubungkan konsep akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media digital sebagai alat bantu tambahan, seperti gamifikasi dan simulasi interaktif, guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam jangka panjang. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis pengalaman dapat terus dikembangkan untuk memastikan pencapaian akademik yang optimal bagi setiap peserta didik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Megugede. Peningkatan ini tercermin dalam nilai rata-rata kelas, yang mengalami kenaikan dari 72 pada pra siklus, menjadi 77 pada siklus I, dan mencapai 82 pada siklus II. Selain itu, daya serap siswa mengalami peningkatan dari 72% pada pra siklus, menjadi 77% pada siklus I, dan mencapai 82% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga menunjukkan tren positif yang signifikan, dari 50% pada pra siklus, menjadi 58% pada siklus I, dan meningkat drastis hingga 96% pada siklus II.

Data ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis visual dan interaktif seperti media *flash card* mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam penelitian ini turut berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, membantu mereka dalam menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan

nyata, seperti memahami keanekaragaman hayati di sekitar tempat tinggalnya. Kombinasi antara *flash card* dan PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan aplikatif, serta meningkatkan daya serap siswa secara signifikan. Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penggunaan media digital, seperti simulasi interaktif dan gamifikasi, untuk meningkatkan pencapaian akademik yang lebih baik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010:16), Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dipin, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode Problem Based Introduction Pada Tema 8 Bumiku Di Kelas VI Semester Genap SD Negeri 1 Tempayung: Efforts To Improve Thematic Learning Outcomes Through The Problem Based Introduction Method In 8

- Bumiku Themes In Grade VI Even Semester At SD Negeri 1 Tempayung. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 8-14. Larasati, F. (2018). Student Centered Learning: an Approach To Develop Speaking Skill in Efl Classroom. *English Community Journal*
- Febriyanto, B. & Yanto, Ari. (2019). *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.3 No.2.
- Fitriyani, E. dan Nulanda, P.Z. Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4, (2), hlm.167-182.
- Handayani, E. S. & Subakti, Hani. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 3 (1). 151-164.
- Maghfiroh, L. (2013). Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1, (2), hlm. 1-13.
- Marwa, n.w.s. ,usman, & qodriani, b. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran ipas pada kurikulum merdeka. *metodik didaktik: jurnal pendidikan ke-sd-an*
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Susilana R. dan Riyana C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.