

**PENGARUH MEDIA FLASHCARD PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3C SDN SENDANGGUWO 01**

Nur Laila Qodriyah<sup>1</sup>, Noviana Dini Rahmawati<sup>2</sup>, Khafidlotur Rofiqoh<sup>3</sup>, Sugiyanti<sup>4</sup>

<sup>124</sup> Program PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SDN Sendangguwo 01

<sup>1</sup>nurlailariyah@gmail.com, <sup>2</sup>novianadini@upgris.ac.id, <sup>3</sup>rofies3012@gmail.com,

<sup>4</sup>sugiyanti@upgris.ac.id<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

*This research was conducted based on the low interest and enthusiasm in students' learning caused by the unfamiliarity of using learning media used by the teacher as the learning tool in the learning process. The subjects of this research were 27 students of Class 3C in SDN Sendangguwo 01. This research aimed to determine the effectiveness of using flashcard as a learning media on the students' learning outcomes. The learning media used in the research was flashcard. Meanwhile, Pre - Experimental research method with the One Group Pre-test – Post-test Design type was applied as the research method. The purposed of using this method was to see whether there was any impact from before and after utilizing flashcard as a learning media on the students' learning outcomes. The instrument used in this research was the written test in the form of multiple choices consisting of 10 questions given during the pre-test and post-test. The analysis techniques used in the data processing were the Shapiro Wilk normally test and Paired Sample T-Test calculation, with the value obtained was the P value (Asym.Sig 2tailed) of 0.001, which was less than the critical limit of the research. The final hypothesis was to accept  $H_a$  or meant to be interpret that there was a significant difference between the pre-test and post-test using flashcard as the learning media. Thus, it was concluded the use of flashcard as a learning media affected the students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Flashcard Media, Learning Outcome, Indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar, sehingga membuat minat dan semangat belajar peserta didik rendah. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas 3C SDN sendangguwo 01 yang berjumlah 27 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *flashcard*. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre – Eksperimental dengan jenis *One Group Pretest – Posttest Design*, tujuan digunakannya metode ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah tes tulis berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 soal yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis yang digunakan dalam pengolahan data adalah uji normalitas *Saphiro* dan uji

hipotesis *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan Aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan *Paired Sample T-Test* maka nilai yang didapat P value (Asym.Sig 2tailed) sebesar 0.001 dimana kurang dari batas kritis penelitian. Keputusan hipotesis adalah menerima  $H_a$  atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara *pretest* dan *posttest* yang menggunakan *flashcard*. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media *Flashcard*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha terencana guna membentuk suasana belajar dan proses pembelajaran yang memberikan ruang peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka. Dengan ini peserta didik diharapkan mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan yang bermanfaat untuk dirinya sendiri, Masyarakat, bangsa dan negara (Sesilia Ferdianti & Agus Saeful Anwar, 2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia berkembang secara dinamis sesuai dengan kemajuan pendidikan secara keseluruhan. Akan tetapi, dalam perjalanan ini masih banyak tantangan yang perlu di atasi agar mencapai standar yang lebih baik. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia adalah peran seorang guru dalam

proses belajar mengajar (Irawan M. Ferry, Latifah Alian, 2024).

Salah satu bentuk pengembangan pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui guru maupun sarana dan prasarana sekolah (Wahyuning Illahi et al., 2023). Sekarang ini guru di Sekolah dasar dituntut untuk menguasai seluruh mata pelajaran yang ada di SD. Setiap pelajaran yang diajarkannya mempunyai tujuan dan ciri yang berbeda – beda sehingga penyampaian pun harus berbeda antar mata pelajaran. Bahasa Indonesia adalah satu pelajaran yang menuntut guru untuk kreatif. Pada hal ini peran guru sangat penting untuk memilih media belajar yang tepat.

Beberapa peran guru dalam proses pembelajaran antara lain, guru sebagai pembimbing, guru sebagai pengajar, guru sebagai

teladan, guru sebagai evaluator, dan guru sebagai motivator. Selain itu guru mempunyai kompetensi wajib yang harus dimiliki diantaranya, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Di sekolah guru juga berperan sebagai orang tua pengganti peserta didik, karena itu guru sangat penting dalam perkembangan Pendidikan di Indonesia (Utami Vivi Nur, Muharam Agus, 2023). Dengan peran guru yang sangat penting tidak membuat terlaksananya proses pembelajaran berlangsung dengan maksimal. Guru juga dihadapkan dengan berbagai hambatan, salah satu hambatan tersebut adalah kemampuan guru dalam menunjang pelaksanaan tugasnya (Wulandari et al., 2023).

Kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah salah satunya penggunaan media pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh guru dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran

adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Batubara, 2020). Sebagai contoh, papan tulis adalah sebuah sarana pembelajaran. Akan tetapi saat papan tulis digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi bangun datar maka papan tulis tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda - benda yang dipersiapkan dan dirancang khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut (Syarifuddin & Utari, 2022) media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran sebagai usaha penyampaian pesan agar terjadi proses hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kegiatan pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan juga efisien. Media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam penyampaian materi sehingga peserta didik dapat menyerap materi dengan optimal (Junaidi, 2019). Guru juga membutuhkan kreatifitas

dalam pembuatan media pembelajaran agar manfaat dari media pembelajaran tersebut dapat tersampaikan dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Hardianti, 2021).

Beberapa penelitian terkait pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Seperti yang telah dilakukan oleh (Sabilla et al., 2022) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar matematika materi penjumlahan pada siswa Kelas 3 SDN 1 Cakranegara tahun Ajaran 2022, mengatakan bahwa media pembelajaran kantong bilangan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, ini ditunjukkan dengan peningkatan rata – rata nilai pretest sebesar 56,92 dan setelah diberi perlakuan media pembelajaran kantong bilangan rata – rata nilai posttest sebesar 82,61.

Dalam penelitian yang berjudul Studi Eksperimen Pengaruh Penerapan Media Pop Up Book Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri

Jombor 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo (Jombor et al., 2024), menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media Pop Up Book terhadap minat belajar IPAS Siswa Kelas 5. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil uji one sample t – test yang diperoleh dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $5.554 > 1.578$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga media pembelajaran Pop Up Book memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *Flashcard*. *Flashcard* adalah kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang di mana terdapat tulisan atau gambar di atasnya. Adapun bentuk tulisan dalam kartu kilas dapat berupa huruf, kata, kalimat, paragraf atau angka. Bentuk gambar pada kartu kilas dapat berupa gambar benda mati, makhluk hidup, pemandangan, dan sifat atau karakter (Akbar, 2022). Sedangkan menurut (Puguh Kusuma Permadi Koes Sugianto et

al., 2022) *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu gambar yang terdapat berbagai gambar, warna dan huruf sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

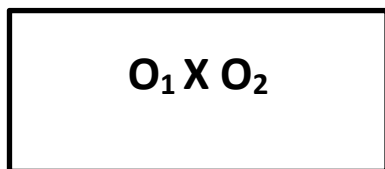
Flashcard mempunyai beberapa fungsi dalam mengajarkan keterampilan berbahasa seperti, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu flashcard bisa digunakan sebagai media pembelajaran konsep dasar, menghitung, rumus dan banyak lagi. Penggunaan media flashcard ini bisa menjadi salah satu solusi meningkatkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bisa digunakan pada beberapa mata pelajaran salah satunya adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia adalah salah satu mpelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pada pelaksanaannya sendiri pembelajaran Bahasa Indonesia sering monoton dan membosankan untuk peserta didik sehingga tingkat pemahaman yang mereka miliki

pada Pelajaran ini tergolong rendah. Dengan mengkombinasikan media pembelajaran yang interaktif seperti *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 3C SDN Sendangguwo 01 bahwa permasalahan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik cenderung pada kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan peserta didik hanya fokus mendengarkan penjelasan dari guru sehingga minat belajar peserta didik rendah yang menyebabkan hasil belajar juga rendah. Dari temuan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Flashcard Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar peserta didik Kelas 3C SDN Sendangguwo 01. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3C SDN Sendangguwo 1 Kota Semarang.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian Pre-Eksperimental jenis *One Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) (Sugiyono, 2019).



Gambar 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2019).

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa =  $(O_1 - O_2)$

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas 3C mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Sendangguwo 01 Kota Semarang yang beralamat di JL. Sawi. RT / RW : 4 / 6 Sendangguwo Kecamatan Tembalang Kota Semarang.

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 3C yang berjumlah 27 peserta didik terdiri dari 15 laki – laki dan 12 perempuan. Alasan pengambilan kelas 3 sebagai subjek penelitian karena pada kelas 3 adalah masa dimana mereka sedang mengembangkan kemampuan kognitif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa berdampak pada hasil belajar mereka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang digunakan pada awal pembelajaran sebelum dilakukan perlakuan dan akhir pembelajaran setelah dilakukan perlakuan. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data diperoleh dari nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*).

Untuk menghitung data tersebut digunakan beberapa teknik analisis data yaitu Uji Normalitas dan Uji

Hipotesis *Paired Sample T-Test*.  
 Ketentuan uji hipotesis adalah,  $H_0$  berarti tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik dan  $H_a$  berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan kriteria pengujian hipotesis adalah  $H_0$  ditolak jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  dan sebaliknya  $H_a$  diterima jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ .

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Berdasarkan hasil penelitian dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada peserta didik kelas 3C SDN Sendangguwo 01 yang berjumlah 27 peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia mendapat hasil berikut. Untuk uji pertama yang dilakukan adalah menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* dengan hasil yang bisa dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
 Tests of Normality**

| Kolmogorov – Smirnov |      |    | Saphiro-wilk |      |    |     |
|----------------------|------|----|--------------|------|----|-----|
|                      | Sat  | df | Sig.         | Sta  | df | Sig |
|                      | tist |    |              | tist |    | .   |
|                      | ic   |    |              | ic   |    |     |
| PR                   | 0.1  | 27 | 0.0          | 0.9  | 27 | 0.1 |

|    |     |    |     |            |           |            |
|----|-----|----|-----|------------|-----------|------------|
| E  | 63  |    | 62  | <b>42</b>  |           | <b>39</b>  |
| PO | 0.1 | 27 | 0.1 | <b>0.9</b> | <b>27</b> | <b>0.0</b> |
| ST | 49  |    | 25  | <b>30</b>  |           | <b>69</b>  |

a. Lilliefors significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh signifikansi variable *pretest* yaitu  $0,139 > 0,05$  dan pada variable *posttest* yaitu  $0,069 > 0,05$ . Dimana hasil uji *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,005, sehingga dapat disimpulkan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji statistik yang dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample test*. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik, hasil pengolahan data tersebut bisa dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji t**

| Paired samples Test<br>Paired Differences |  |
|---|--|
| 95% Confidence Interval of the Difference | Sig<br>nific<br>anc<br>e<br>(2-<br>taile<br>d) |

|                  | M<br>e<br>a<br>n | St<br>d.<br>D<br>e<br>v<br>i<br>a<br>t<br>i<br>o<br>n | Std.<br>Err<br>o<br>r<br>M<br>e<br>a<br>n | Lo<br>w<br>e<br>r | U<br>p<br>p<br>e<br>r | t        | D<br>f    |
|------------------|------------------|---|---|-------------------|-----------------------|----------|-----------|
| Pre<br>Test      | -<br>22          | 10<br>.8  | 2.0<br>90                                 | -<br>26           | -<br>17               | -<br>10  | 2<br>6    |
| Pos<br>t<br>Test | .2<br>22         | 60  |   | .5<br>18          | .92<br>6              | .6<br>32 | 0.0<br>01 |

Berdasarkan hasil pengolahan uji T di atas diperoleh nilai signifikansi 0.001 dimana hasil dari pengolahan tersebut lebih kecil dari 0.05 sehingga dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rumusan hipotesis terjawab yakni media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 3C SDN Sendangguwo 01. Berdasarkan data – data yang telah dianalisis, didapatkan rata – rata nilai awal (*pretest*) sebesar 58.89. Sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimum di SDN Sendangguwo 01 yaitu 75, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan.

Setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran bahasa Indonesia rata –

rata nilai hasil *posttest* yaitu 81.11. Adapaun nilai rata – rata hasil *posttest* telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan yaitu 75. Dengan kata lain setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh nilai rata – rata hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard* sebesar 58,89, dan terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* menjadi 81,11. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran *flashcard* memiliki rata – rata yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengolahan uji t diperoleh nilai signifikansi 0.001 dimana hasil dari pengolahan data tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada mata



Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas  
3C SDN Sendangguwo 01.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2022). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian* (M. Nasrudin (ed.); 1st ed.). Haura Utama.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Issue October).
- Hardianti, F. (2021). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 14(5), 1–8.
- Irawan M. Ferry, Latifah Alian, R. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SlowLearner. *Jurnal Dedikasi Pendidikan Universitas Abulyatama*, 8848(1), 68.
- Jombor, N., Bendosari, K., & Sukoharjo, K. (2024). Studi Eksperimen Pengaruh Penerapan Media Pop Up Book Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Jombor 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 45–56.
- Puguh Kusuma Permadi Koes Sugianto, A., Rahayu Sri Wulan, B., & Wahyu Andjariani, E. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema Enam Subtema Dua Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas Satu Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1043–1052. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5926>
- Sabilla, M. A., Bagus, I., Gunayasa, K., Tahir, M., Fkip, P., & Mataram, U. (2022). Pengaruh Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar matematika materi penjumlahan pada siswa Kelas 3 SDN 1 Cakranegara tahun Ajaran 2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 798–806.
- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 18.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Utami Vivi Nur, Muharam Agus, M. W. (2023). Pengaruh Guru Dalam Meningkatkan Disiplin Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 5491–5502.
- Wahyuning Illahi, G., Worowirastri Ekowati, D., & Nugraheni, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia Materi  
Mengenal Suku Kata Dengan  
Model Problem Based Learning  
Kelas 1 Sdn Purwantoro 1 Malang.  
*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Dasar*, 8(1), 721–730.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7483>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A.,  
Cahyani, K., Nurazizah, T. S., &  
Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya  
Media Pembelajaran dalam  
Proses Belajar Mengajar. *Journal  
on Education*, 5(2), 3928–3936.