

Pengaruh Media *E Flashcard* dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Winni An Nisa¹, Hidayah Quraisy², Fitri Yanty Muchtar³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
winniannisa7@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the influence of E Flashcard media in social studies learning for class III students. This research is quantitative research using pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The data in this research were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. The results show that there is an influence of E Flashcard media in understanding social studies learning for class III UPT SPF SD Inpres Bontomanai students. This is shown by the average pretest score of 62 and posttest 80. Based on the results of the independent sample t-test hypothesis test, the sig. (2-tailed) equal variance assumed obtained 0.000 which shows that $0.000 < 0.05$ or in other words (H_0) is rejected and (H_1) is accepted, which means that there is an influence of E Flashcard media in understanding social studies learning material for class III students.

Keywords: Social Studies Learning Outcomes, E Flashcard Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pre eksperimental dengan rancangan *one group pretest- posttest design*. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan Teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* 62 dan *posttest* 80. Berdasarkan hasil uji hipotesis *independent sample t-test*, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain (H_0) ditolak dan (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami materi pembelajaran IPS Siswa kelas III.

Kata kunci: Hasil Belajar IPS, Media Pembelajaran E Flashcard.

Copyright (c) 2024 Winni An Nisa, Hidayah Quraisy, Fitri Yanti Muchtar

Corresponding author: Winni An Nisa

Email Address: winniannisa7@gmail.com (Jl. Monumen Emmysaelan III , Kompleks Agraria blok Q13, SulSel)

Received 10 February 2024, Accepted 16 February 2024, Published 22 February 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)”. Pendidikan bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadimanusia yang seutuhnya. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat. Sejalan dengan itu bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Pembelajaran segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa Pembelajaran harus membuat siswa belajar, lalu tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Belajar adalah bagaimana seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman, berdasarkan pengertian belajar dari tokoh-tokoh bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) dan melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan dalam mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut. Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman siswa dan interaksinya dengan dunia.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial. Dalam kerangka kerja pengkajian IPS menggunakan bidang-bidang keilmuan yang termasuk bidang-bidang sosial. Kerangka kerja IPS tidak menekankan pada bidang teoretis, tetapi lebih pada bidang-bidang praktis dalam mempelajari gejala dan masalah-masalah sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, pembelajaran IPS diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sosial untuk berinteraksi, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan materi ajar yang diajarkan kesituasi nyata. Strategi ini mendorong siswa untuk mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan mengaplikasinnnya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran CTL bukan sekedar transformasi pengetahuan tetapi lebih kepada upaya memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kecakapan hidup dari apa yang telah dipelajarinya.

Dalam pembelajaran IPS di sekolah UPT (Unit Pelaksana Tennis) SPF (Satuan Pendidikan Formal) SD Inpres Bontomanai harapannya yaitu, siswa antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa dapat memahami materi jenis-jenis pekerjaan sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dan siswa mampu mencakup nilai rata-rata 75-85. Pada kenyataanya di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai kelas III bahwa, masih terdapat kelemahan pada proses pembelajaran IPS yang mengakibatkan rendahnya pengembangan potensi siswa dan nilai dalam pembelajaran, kelemahan yang terdapat dalam proses belajar mengajar siswa terkesan bosan dengan pola belajar yang hanya menggunakan teknik ceramah olehguru. Hasil belajar tidak optimal dan siswa mengabaikan guru pada saat menjelaskan, sehingga dengan menggunakan media E Flashcard dan menerapkan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) Melalui pembelajaran IPS maka masalah pembelajaran yang memposisikan siswa secara pasif (hanya mendengar) diharapkan

dapat diatasi menjadi belajar siswa aktif sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat meningkat.

Pembelajaran di SD adalah kegiatan pembelajaran yang memerlukan kesabaran dan ketelatenan yang dapat membimbing siswa melalui pembelajaran IPS diantaranya dengan menggunakan media E Flashcard. Jika dilaksanakan dengan baik, maka akan berhasil dengan baik pula, hal ini mencakup prestasi, kemampuan maupun kepribadian siswa dapat dikatakan bahwa, pembelajaran di SD memberikan porsi yang lebih besar untuk kegiatan pengembangan kepribadian dan kemampuan siswa serta keterampilan siswa. Pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media E Flashcard pembelajaran dapat memberikan motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi/pengetahuan yang diterima siswa dapat bertahan lama. Guru memfasilitasi siswa dengan media, bisa berupa media E Flashcard yang mempermudah siswa dalam pembelajaran. Karakteristik dari media E Flashcard sendiri adalah menyajikan pesan-pesan/informasi terkait dengan gambar pada setiap pengertian yang disajikan. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Penggunaan media E Flashcard dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS bukan hanya ceramah dan membaca. Kurangnya pemahaman siswa kelas III dalam mata pelajaran IPS maka peneliti memilih media pembelajaran E Flashcard, untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa dalam pembelajaran IPS perlu keterlaksanaan penggunaan media E Flashcard yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran E Flashcard Dalam Memahami Materi Pada Pembelajaran IPS Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai".

METODE

Penelitian yang dilaksanakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimental. Lokasi pada penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar Kec.Tamalate. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III UPT SPFSD Inpres Bontomanai sebanyak 20 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengambilan sampel non probability sampling dengan teknik sampel jenuh (sampling jenuh) untuk menentukan sampel penelitian. Sampling jenuh adalah jumlah sampel yang diambil dari keseluruhan jumlah populasi Artinya, penelitian ini menjadikan seluruh siswa kelas III yang ada di UPT SPF SD Inpres Bontomanai menjadi sampel penelitian yaitu sebanyak 20 orang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One group pretest-posttest design. Di dalam desain ini, penelitian melakukan dua kali perlakuan yakni menggunakan pretest dan posttest. Perlakuan pertama (pretest) di lakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan penggunaan media E Flashcard. Perlakuan kedua (posttest) dilakukan dan diberikan perlakuan dengan

penggunaan media pembelajaran berupa E Flashcard, sehingga demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan tersebut.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan media E Flashcard dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Variabel terikat dalam penelitian ini diberi simbol X (Arikunto, 2006). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penggunaan media E Flashcard dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Variabelterikat dalam penelitian ini adalah Y. Instrumen dalam penelitian ini adalah pretest dan pemberian treatment. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian yang dilaksanakan pada sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media E Flashcard dalam memahami materi pembelajaran IPS kelas III. Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskriptif dari hasil belajar IPS siswa kelas III pada materim jenis-jenis pekerjaan yang diperoleh dari pretest dan posttest. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif hasil belajar IPS kelas III yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1. Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III

	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil <i>Pretest</i>	20	45	80	1240	62.00	10.052	101.053
Hasil <i>Posttest</i>	20	60	95	1600	80.00	9.733	94.737
Valid N (<i>listwise</i>)	20						

(*Sumber: IBM SPSS Statistik Version 2.2*)

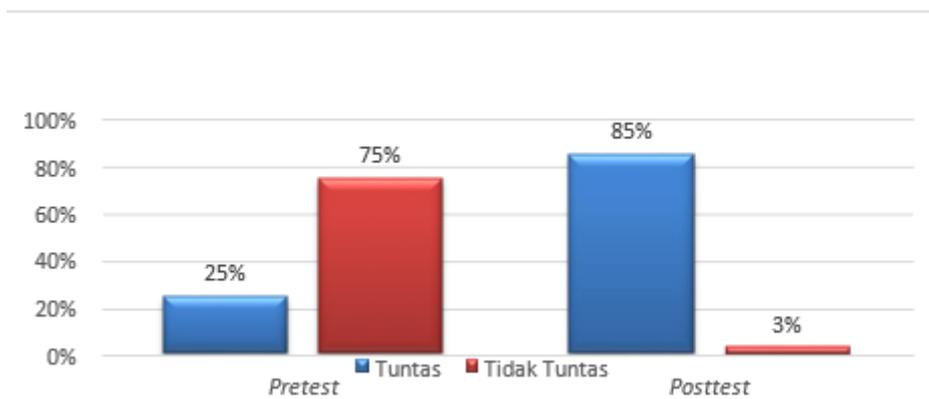
Untuk nilai mean dari kedua tes diperoleh nilai sebesar 62,00 untuk pretest dan 80,00 untuk posttest. Standar deviation pada pretest diperoleh 10,052 dan pada posttest diperoleh 9,733. Untuk nilai variance dari hasil pretest diperoleh 101,053 sedangkan pada hasil posttest nilai variance yang diperoleh sebesar 94,737.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
$70 \leq x \leq 100$	5	17	25%	85%	Tuntas
$0 \leq x < 70$	15	3	75%	15%	Tidak Tuntas

(*Sumber: Hasil Olahan Data Hal.34*)

Berdasarkan tabel di atas, pretest menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 75% berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada posttest menunjukkan 17 siswa atau 85% berada pada kategori tuntas.



Gambar 1. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai (Sumber: Distribusi Frekuensi dan Persentase)

Gambar Grafik diatas, menunjukkan bahwa dari total 20 siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai, sebanyak 75% siswa tidak tuntas dan 25% siswa yang tuntas pada pelaksanaan pretest. Sedangkan pada pelaksanaan posttest ditunjukkan sebanyak 3% siswa tidak tuntas dan 85% siswa berada pada kategori tuntas. Hal ini menunjukkan terdapat perubahan pada hasil belajar IPS setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media E Flashcard.

Analisis Statistik Inverensial

Dalam pengujian ini, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampel T-Test.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

Tes		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistik	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS	<i>Pretest</i>	.179	20	.093
	<i>Posttest</i>	.154	20	.200*

(Sumber: IBM SPSS Statistic Version 2.2)

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa nilai sig. dari posttest dan pretest lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada hasil posttest yaitu $0,200 > 0,05$ dan sig pada pretest yaitu $0,093 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	<i>Based on Mean</i>	0.561	1	38	0.459
	<i>Based on Median</i>	0.247	1	38	0.622
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0.247	1	37.840	0.622
	<i>Based on trimmed mean</i>	0.494	1	38	0.486

(Sumber: IBM SPSS Statistik version 2.2)

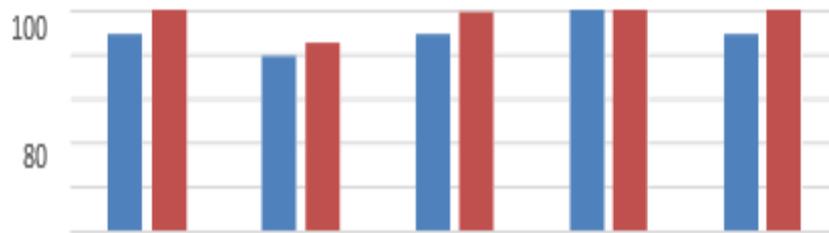
Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai sig. pada based on mean data yaitu, 0,459 dimana lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu nilai sig. $0,459 > 0,05$ menunjukkan data pretest dan posttest homogen.

Tabel 5. Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for				
		Equality of t-test Means			Equality of Variances	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPS	Equal variances			-		
		.749	.392		38	.000
	assumed			6.487		
	Equal variances			-	37.99	
						.000
	not assumed			6.525	5	

(Sumber: IBM SPSS Statistik Version 2.2)

Berdasarkan tabel 5 data yang digunakan dari hasil uji diatas adalah equal variance assumed dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Kriteria uji independent sample T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,000 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.



Gambar 2. Grafik Hasil Lembar LKPD Menggunakan Media E Flashcard (Sumber:Hasil olahan data)

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai LKPD dari masing-masing kelompok pada pertemuan pertama yang diperoleh dari kelompok 1 dengan hasil nilai 89, kelompok 2 memperoleh nilai 79, kelompok 3 memperoleh nilai 89, kelompok 4 memperoleh nilai 100, kelompok 5 memperoleh nilai 100. Dan pada pertemuan kedua adanya perubahan yang diperoleh hasil nilai dari masing-masing kelompok, Pada kelompok 1 mendapatkan hasil nilai 100, kelompok 2 memperoleh nilai 85, kelompok 3 memperoleh nilai 99, kelompok 4 memperoleh nilai 100, dan kelompok 5 memperoleh nilai 100.

Untuk hasil posttest, nilai hasil belajar yang diperoleh pada siswa telah mengalami perubahan, yaitu 85% dari 100% total siswa berada pada kategori tuntas. Nilai hasil pretest dan posttest terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest sebesar 0,093 dan pada posttest sebesar 0,200 yang menunjukkan nilai sig. $> 0,05$. Selain itu kelas dinyatakan homogen dengan hasil uji homogenitas pretest dan posttest $> 0,05$ yaitu nilai sig. based on meam pretest dan posttest 0,459. Keterlaksanaan penggunaan media E Flashcard juga terpantau, terlaksana dengan baik di setiap pertemuan. Dimulai dari kerja LKPD siswa yang semakin baik dari pertemuan 1 sampai 4 dengan nilai rata-rata

Diskusi

Penelitian eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas III di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Dengan sampel sebanyak 20 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media E Flashcard dalam memahami materi pembelajaran IPS yang diukur berdasarkan perolehan dari nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pretes, nilai yang diperoleh sebanyak 75% dari total 100% siswa berada pada kategori tidak tuntas. Selanjutnya penelitian di kelas III diberikan sebuah perlakuan atau treatment berupa penggunaan media E Flashcard. Pembelajaran dengan menggunakan media E Flashcard dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut (Putri Wangi & Gede Angung, 2021) yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media E Flashcard pembelajaran dapat memberikan motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi/pengetahuan yang diterima siswa dapat bertahan lama. Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Febriyanto & Yanto, 2019 "Penggunaan media E Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan terhadap proses pembelajaran yang berdampak terhadap hasil belajar siswa, diantaranya pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran kurang maksimal dan hanya terpaku pada buku pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media E Flashcard.

Media pembelajaran adalah sebuah alat untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman cepat kepada siswa, dengan kata lain bahwa media adalah alat bantu yang dapat membantu guru untuk menjelaskan maksud dari pembahasan pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media dikelas sangat membantu dalam proses menjelaskan materi pembelajaran dan juga dapat membantu siswa dalam penjelasan yang lebih konkrit dan terarah.(Abdullah, 2017). Media E flashcard adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura, bahwa media E flashcard atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. media E flashcard merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, symbol - simbol, , rumus-rumus, dan gambar. Penggunaan Media E Flashcard sangat mudah diimplementasikan sehingga memudahkan guru dan menciptakan kebaruan dalam penilaian pembelajaran . Rendahnya hasil belajar siswa dalam menjawab dan bertanya dilihat dari lambatnya merespon yang diberikan siswa sehingga guru harus lebih aktif dan kreatif membantu siswa berfikir dan menyiapkan media yang dapat menstimulasi hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS. Dapat dijelaskan bahwa ukuran E flashcard adalah 8 x 12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaansiswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka E flashcard dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka E flashcard dibuat dengan ukuran kecil. Media E flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa

disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. (Shafa et al., 2022).

KESIMPULAN

Dengan menggunakan media E Flashcard dapat memberikan siswa motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi atau pengetahuan yang diterima siswa lebih bertahan lama dimana menggunakan kartu yang berisi gambar dan penjelasan, teks, atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media E Flashcard dalam memahami materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Perubahan nilai rata-rata hasil LKPD serta nilai pretest dan posttest. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji independent sample T-Test dengan bantuan SPSS Statistik versi 2.2 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arman. 2016. *Media Flashcard*. Jawa Barat: Goresan Pena, Anggota IKAPI.
- Putri Wangi, I. D. A., & Gede Agung, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran EFlashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 150. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32355>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>