



Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Flashcard*

Titin¹, Eko Sri Wahyuni², Salbiah³

^{1,2,3} Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

E-mail: ¹titin@fkip.untan.ac.id, ²eko.sri.wahyuni@fkip.untan.ac.id,

³f1072201009@student.untan.ac.id

Abstract

This study aims to enhance student activity in the learning process and increase participation in learning by implementing a cooperative learning model. This research is Classroom Action Research (CAR). The data analysis technique used is descriptive analysis.. The indicator of the succes of this study is achieved if student learning activities reach at least 70%. This research was conducted in class VII A of SMPN 22 Pontianak, with a total of 32 students, consisting of 18 female students and 14 male students. The analysis results show that the implementation of the research aimed at increasing activity experienced an improvement of 13,43%, with the average score in cycle 1 being 70,00% and in cycle 2 being 83,43%. The aspects of activity in the study have the highest results in students are listening activities and visual activities both aspects have a high percentage with the results of 94,00%-100,00%. The implementation of the cooperative learning model assisted by Flashcards was successfully applied in the teaching and learning activities as it could increase student activity.

Keyword: Cooperative Learning Model; Student Activity; Flashcards; Classification of Living Things

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi dalam belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Indikator pencapaian keberhasilan penelitian ini dicapai jika aktivitas belajar siswa mencapai minimal 70%. Penelitian ini dilakukan di kelas VII A SMPN 22 Pontianak dengan jumlah siswa 32 orang, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas mengalami peningkatan sebesar 13,43%, dengan hasil rata-rata pada siklus 1 adalah 70,00% dan siklus 2 adalah 83,43%. Aspek aktivitas dalam penelitian yang memiliki hasil tertinggi pada siswa adalah mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan guru menjelaskan kedua aspek tersebut memiliki persentase tinggi dengan hasil 94,00%-100,00%. Penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Flashcard* berhasil diterapkan pada kegiatan belajar mengajar karena dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Aktivitas Siswa; *Flashcard*; Klasifikasi Makhluk Hidup

Diterima: 10 April 2025 | Direvisi: 10 April 2025 | Disetujui: 11 April 2025

© (2025) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan adalah satu-satunya cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat dan diri mereka sendiri (Rozikin, Amir & Rohiat, 2018 dalam Alwi,

2021). Dalam proses pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan sarana belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru memiliki tanggung jawab untuk memeriksa semua hasil yang dicapai di kelas untuk membantu perkembangan poses siswa. Kursus dan materi yang diajarkan memenuhi standar isi dan prosedur (Sabrina, Fauzi & Yamin, 2017 dalam Alwi, 2021). Belajar adalah proses pendidikan di masyarakat. Di sekolah, memahami proses belajar sangat penting. Belajar selalu terkait dengan tugas sekolah. Selama proses belajar, setiap kegiatan mengubah sikap, kepribadian, dan suatu keterampilan orang lain ke arah yang lebih baik. Hakikat pembelajaran adalah penyedia sistem di lingkungan yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar. Proses ini terdiri dari partisipasi antara siswa dan pendidik pada sumber dan lingkungan belajar (Ahmad dkk, 2024).

Aktivitas belajar adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran, mereka berpartisipasi secara aktif dalam memperluas pengetahuan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah dan segala sesuatu yang mereka temui selama proses pembelajaran (Ahmad dkk, 2024). Pada kenyataannya ditemukan bahwa proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran tertentu dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya, aktivitas yang dihasilkan dalam proses pembelajaran tidak optimal. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas. Jika model pembelajaran yang salah digunakan dalam pembelajaran, aktivitas belajar siswa akan menurun, yang pada gilirannya akan berdampak pada hasil belajar siswa (Supadmi, Wiratma & Merta, 2017 dalam Alwi, 2021). Proses pembelajaran yang ideal dapat dilihat dari keterlibatan siswa secara menyeluruh. Di sini, keterlibatan yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dan harus mendorong siswa dengan memberikan media dan sumber belajar yang membantu mereka belajar (Suarjana dkk, 2017). Berdasarkan pendapat Ahmad dkk (2024) memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sangatlah penting saat mengajar sesuatu. Guru harus mempertimbangkan banyak hal saat memilih model pembelajaran, seperti materi dalam pembelajaran, tingkat kognitif siswa, dan ketersediaan fasilitas..

Model pembelajaran adalah pola atau rencana yang guru gunakan untuk mengajar, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran juga digunakan untuk merancang bahan pembelajaran dan menyusun kurikulum (Muchtar dkk, 2023 dalam Ishyang dkk, 2024). Model pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini, diyakini dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Fatimah, Kartika, & Niyartama (2012) menyatakan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Wiyarsi menemukan bahwa model pembelajaran

kooperatif dapat meningkatkan minat siswa, hasil belajar siswa, dan aktivitas siswa (kuantitas dan kualitas). Menurut (Kurniasih dkk, 2015 dalam Putri, Ganing & Sujana, 2020), model belajar kooperatif, yang juga dikenal sebagai model belajar bersama kelompok, sangat efektif dalam mengajar siswa karena memungkinkan mereka untuk bekerja sama dan bersosialisasi satu sama lain. Menurut (Isjoni, 2016 dalam Afandi, Chamalah & Wardani, 2013), model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran melalui kesempatan untuk berinteraksi sosial serta berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Di sisi lain, guru berperan sebagai penggerak dan pendukung aktivitas siswa. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa berkumpul dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan membantu satu sama lain memahami materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif lebih baik jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang akan membangun kegiatan belajar yang efektif. Media pembelajaran yang digunakan adalah *flashcard* yang akan meringankan siswa dalam memahami konsep materi yang akan diajarkan dengan tampilan yang menarik (Mufidah dkk, 2013). *Flashcard* adalah media edukatif yang digunakan untuk meningkatkan ingatan, jumlah kosa kata, dan kemandirian siswa. Kartu ini berukuran 25 x 30 cm, 8 x 12 cm, atau disesuaikan dengan siswa yang menggunakannya. Kartu ini berisi gambar atau simbol dan kata (Nanda dkk, 2020 dalam Putri, Ganing & Sujana, 2020). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana & Riyana, (2009) dalam Budiyanto & Hotimah (2022), kelebihan *flashcard* meliputi; a) mudah dibawa kemana-mana, b) sederhana, c) mudah diingat, dan d) menyenangkan. Adapun kelemahan yang dimiliki *flashcard* ini yaitu a) hanya menekankan persepsi indra penglihatan, b) kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks, c) ukurannya terbatas untuk kelompok besar (Sadiman, 2006 dalam Budiyanto & Hotimah, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kelas VII A SMPN 22 Pontianak, siswa lebih dominan tidak berperan aktif, kurang berpartisipasi, dan kurang berinisiatif sehingga aktivitas dalam pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil aktivitas yang didapatkan yaitu hanya 37,14% siswa berperan aktif dan 62,86% siswa tidak berperan aktif. Hasil tersebut dikategorikan rendah karena menurut Purwati (2020) indikator pencapaian keberhasilan penelitian ini dicapai jika aktivitas belajar siswa mencapai minimal 70%. Angka minimal ini berasal dari pedoman konversi aktivitas belajar yang menunjukkan bahwa 70% mengindikasikan bahwa kualitas aktivitas belajar siswa berada dalam kriteria "baik".

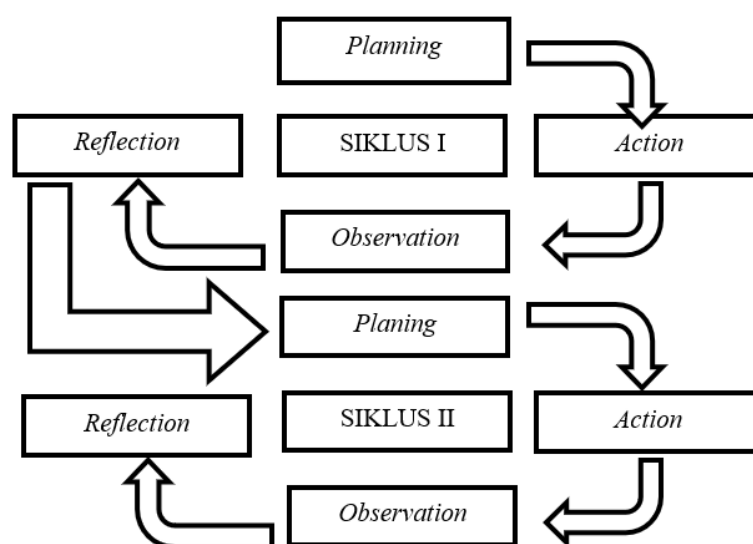
Pada permasalahan di atas, sangat penting bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang masih rendah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, yang akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Adapun

tujuan peneliti ini yakni “Mengetahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan bantuan *flashcard*”

Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan kelas karena permasalahan yang ingin diatasi dalam penelitian ini adalah aktivitas di kelas VII A SMPN 22 Pontianak pada materi "Klasifikasi Makhluk Hidup" dalam mata pelajaran IPA. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus ke-1 dilaksanakan pada tanggal 5 dan 6 Juni 2024 dan siklus ke-2 dilaksanakan pada tanggal 12 dan 13 Juni 2024. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Desain prosedur PTK mengadaptasi desain model Kurt Lewin (Arikunto, 2013).

Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin



(Arikunto, 2013)

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang terdiri dari 18 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar, LKPD, PPT, *Flashcard*, dan Soal Tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan mencari hasil dari rata-rata nilai siswa dan nilai rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam keberhasilan siswa adalah 3 (sangat aktif, aktif, dan kurang aktif) dengan menggunakan 5 indikator sebagai berikut (1) memperhatikan guru menjelaskan, (2) mengajukan dan menjawab pertanyaan, (3), mendengarkan penjelasan guru, (4) berdiskusi dalam kelompok, dan (5) mencatat materi.

Indikator pencapaian keberhasilan penelitian ini dicapai jika aktivitas belajar siswa mencapai minimal 70%. Angka minimal ini berasal dari pedoman konversi aktivitas belajar

yang menunjukkan bahwa 70% mengindikasikan bahwa kualitas aktivitas belajar siswa berada dalam kriteria "baik" (Purwati, 2020).

Tabel 1. Pedoman Konversi Keaktifan belajar siswa

Tingkat Persentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

(Purwati, 2020)

Hasil Penelitian

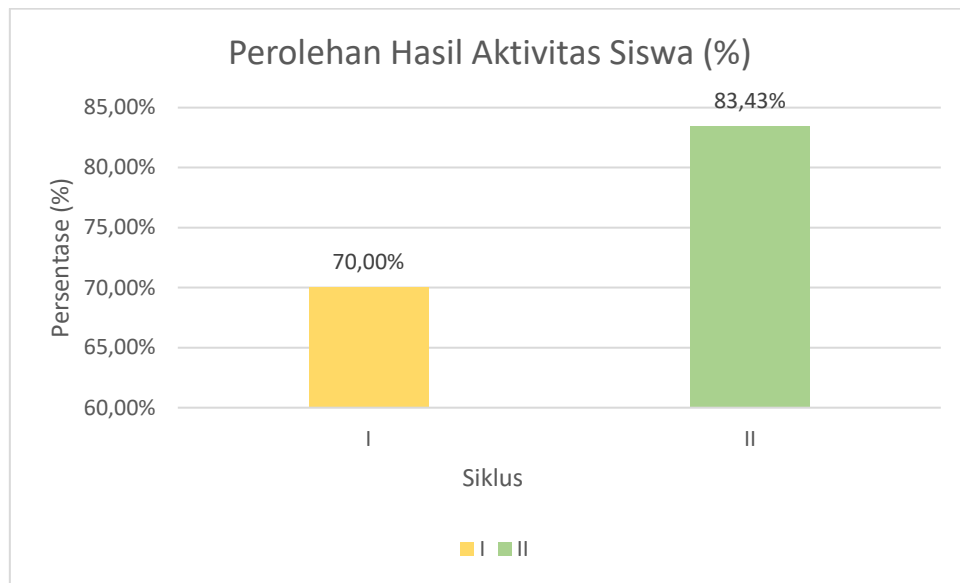
Proses pembelajaran berjalan dengan baik, ini ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas di siklus II. Aktivitas siswa berangsur membaik dibandingkan dengan siklus I. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa siswa memiliki kapasitas untuk menerima pembelajaran kooperatif. Selama proses pembelajaran, siswa dapat menerima dan merespon tindakan guru. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Alwi, 2021), tujuan penelitian tercapai, yaitu adanya peningkatan aktivitas, hasil belajar, dan respons yang baik setelah melewati proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Tabel 1. Perolehan Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 1

Aspek	Indikator	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
<i>Visual activities</i>	1. Memperhatikan guru menjelaskan	30	93,75%	31	96,87%
<i>Oral activities</i>	2. Mengajukan dan menjawab pertanyaan	13	40,62%	19	59,37%
<i>Listening activities</i>	3. Mendengarkan penjelasan guru	29	90,62%	31	96,87%
<i>Writing activities</i>	4. Berdiskusi dalam kelompok	26	81,25%	24	75,00%
	5. Mencatat materi atau topik pelajaran	10	31,25%	13	34,37%
Total		108	67,50%	118	72,50%
Rata-rata		70,00%			

Tabel 2. Perolehan Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 2

Aspek	Indikator	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
<i>Visual activities</i>	1. Memperhatikan guru menjelaskan	31	96,87%	32	100,00%
<i>Oral activities</i>	2. Mengajukan dan menjawab pertanyaan	21	65,62%	25	78,12%
<i>Listening activities</i>	3. Mendengarkan penjelasan guru	31	96,87%	31	96,87%
<i>Writing activities</i>	4. Berdiskusi dalam kelompok	28	87,50%	30	93,75%
	5. Mencatat materi atau topik pelajaran	17	53,12%	21	65,62%
Total		128	79,99%	139	86,87%
Rata-rata		83,43%			

Gambar 1. Perolehan Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian perolehan hasil siklus 1 pada pertemuan 1 persentase yang didapatkan sebesar 67,50% dan pertemuan 2 diperoleh hasil sebesar 72,50% dengan rata-rata 70,00%. dengan jumlah siswa terbanyak yang berperan aktif pada aspek *Listening Activities* dan jumlah siswa paling sedikit yang berperan aktif terdapat pada aspek *Writing Activities*. Perbaikan yang dilakukan setelah refleksi pada siklus 1 yaitu memperbaiki cara menjelaskan materi, lebih mempersiapkan seluruh bahan dalam pembelajaran serta memperjelas cara dalam penggunaan media edukatif sehingga perolehan hasil siklus 2 mengalami kenaikan dengan rata-rata yang didapatkan yaitu 83,43% pada pertemuan 1 persentase yang didapatkan sebesar 79,99 % dan pertemuan 2 diperoleh hasil sebesar 86,87% dengan jumlah siswa terbanyak yang berperan aktif pada aspek *Visual Activities* dan jumlah siswa paling sedikit yang berperan aktif terdapat pada aspek *Writing Activities*. Persentase kenaikan nilai aktivitas Siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan peningkatan sebesar 13,44%, menandakan keberhasilan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena adanya peningkatan dari kelima komponen aktivitas yang diobservasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Flashcard* di kelas VIIA SMPN 22 Pontianak.

Aktivitas belajar yang terlihat pada gambar 2 menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa yang didukung oleh usaha untuk mengatasi masalah yang terjadi sebelumnya. Siswa berhasil dalam partisipasi belajarnya dengan mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik, melakukan diskusi, mengemukakan pendapat, menemukan jawaban, serta aktif dalam berkomunikasi baik dengan teman maupun guru. Siswa akan lebih aktif ketika proses pembelajaran melibatkan permainan yang edukatif, mendorong mereka untuk aktif dalam menemukan dan menggali jawaban dengan baik dan benar. Jumlah siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran telah melebihi 70%, yang merupakan

indikator keberhasilan, dengan nilai perolehan sebesar 70,00% pada siklus 1 dan 83,43% pada siklus 2 termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Kurniasih & Berlin Sani, (2017) bahwa pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan membantu mereka memahami materi dengan bermain. Pembelajaran ini membuat siswa tidak bosan karena menarik. Sejalan dengan itu, penelitian Agustin dkk, (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penggunaan media edukatif dalam kegiatan belajar sangat diperlukan untuk memberikan motivasi kepada siswa serta membangun aktivitas mereka dalam pembelajaran. Peneliti menerapkan media edukatif berupa *flashcard* yang berisikan gambar dan teks menarik. Dengan diterapkannya media ini, proses aktivitas belajar di kelas VII A memperoleh hasil sebesar 83,43% dalam kategori sangat baik. Penelitian Muzakki dkk, (2012) menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris berbantuan *flashcard* efektif meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian Fitriyana dkk, (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media edukatif berupa *flashcard* dalam materi IPA dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Simpulan

Penerapan model kooperatif berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII A SMPN 22 Pontianak, terbukti berhasil dengan adanya peningkatan aktivitas sebesar 13,43% pada siklus ke-1 dengan hasil rata-rata 70,00% dan pada siklus ke-2 dengan hasil rata-rata 83,43%. Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan agar terjadi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, interaksi antar siswa, serta respons yang baik terhadap kegiatan belajar. Saran yang dapat dikemukakan adalah sekolah seharusnya menyiapkan fasilitas pembelajaran yang lengkap, guru harus dapat menggunakan berbagai media edukatif dan interaktif dalam pembelajaran agar tidak terjadi rasa bosan pada siswa, dan untuk membangun interaksi siswa dalam berpartisipasi guna meningkatkan pemahaman konsep dari pembelajaran. Peneliti lain dalam bidang ini dapat menggunakan hasil penelitian mereka sebagai referensi dan pedoman untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, P., O. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah Unissula. In *UNISSULA PRESS* (Vol. 180, Nomor 4). UNISSULA PRESS.
- Agustin, N., Lodang, H., & Asse. (2023). Penerapan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas VII SMPNS 6 Libureng. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan*, 5(2), 157–161.

<https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.711>

- Ahmad, S., Camelyati, Kulsum, F., Farah, N., & Tika, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Di Smpn 2 Telukjambe Timur. *Jurnal Tawadhu*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.52802/twd.v8i1.705>
- Alwi, M. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Siswa Sman 9 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 212–218. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i2.591>
- Arief S. Sadiman, (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). PT. Rineka Cipta.
- Budiyanto, C., & Hotimah, E. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi. *Bale Aksara*, 3(2), 47–57. <https://doi.org/10.31980/ba.v3i2.2032>
- Fatimah, S., Kartika, I., & Fikri, T. (2012). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Cooperative Learning Ditinjau dari Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal kependidikan*, 42(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i1.2226>
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 13. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>
- Ishyang, Kadir, A., Firdaus, & Sudarto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar MAtematika Siswa Kelas IV SD INPRES 12/79 Cellu 1. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(8), 2361–2370. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JCI/article/download/7660/5970>
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniasih, I., & Berlin Sani. (2017). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesioanl Guru. *Jakarta: Kata Pena*, 73, 128.
- Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., Yamin, M., & S, M. I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar

- Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2522>
- Mufidah, L., Effendi, D., & Purwanti, T. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 1(1), 117–125.
- Muzakki, idul, Tri Widodo, A., & Joko Raharjo, T. (2012). Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBANTUAN MEDIA FLASHCARDS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/IJCET.V1I2.832>
- Nanda, K. A., Putri, T. A., Afifah, E. M., Nofianti, S. E., & Inke Putri Agustin, H. Q. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal RAP UNP*, 11 no 1, 25–23.
- Purwati, R. P. (2020). Upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pendekatan discovery learning menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(2), 202–212. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Putri, N. L. P., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 221–229. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i2.27243>
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di SMA Negeri 1 Tebat Karai Dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Alotrop*, 2(1). <https://doi.org/10.33369/atp.v2i1.4740>
- Sabrina, R., Fauzi, F., & Yamin, M. Y. M. (2017). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4).
- Suarjana, I. M., Nanci Riastini, N. P., & Yudha Pustika, I. G. N. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103.

<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>

Supadmi, N. L., Wiratma, I. G. L., & Merta, L. M. (2017). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Mia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 48-52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i2.12811>