

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD MATH* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN KELAS VII
SMP NEGERI 7 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
ICHWATUN KHASANAH
NIM 332014013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JANUARI 2019**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD MATH* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN KELAS VII
SMP NEGERI 7 PALEMBANG**

SKRIPSI

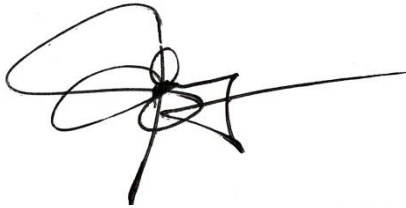
**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**OLEH
Ichwatun Khasanah
NIM 332014013**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
Januari 2019**

Skripsi oleh Ichwatun Khasanah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 10 Januari 2019
Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Drs. H. Muslimin Tendri, M.Pd.

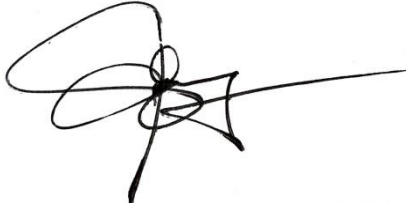
Palembang, 22 Oktober 2018
Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a series of connected, somewhat vertical strokes.

Muslimin, M.Pd.

Skripsi oleh Ichwatun Khasanah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Januari 2019

Dewan Penguji



Drs. H. Muslimin Tendri, M.Pd., Ketua



Muslimin, M.Pd., Anggota



Drs. Syaifudin, M.Pd., Anggota

**Mengetahui
Plt Program Studi
Pendidikan Matematika,**



Luvi Antari, S.Pd., M.Pd.

**Mengesahkan
Dekan
EKIP UMP,**



Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

- “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Q.S. Al-Mujadalah:11)
- “Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkannya mendapat jalan ke syurga” (H.R Muslim)

Persembahan:

- ❖ Allah SWT, segala puji bagimu sang maha segalanya yang selalu memberikan cinta tak terhingga, nikmat yang tak berujung dan keajaiban dalam hidupku.
- ❖ Kedua orang tuaku ayah (Makbuloh) dan ibu (suwarni) tercinta yang telah menjadi motivator hebat dalam perjuanganku dan tiada henti untuk mendoakanku.
- ❖ Kakakku satu-satunya Briпка Nurhidayat, SH yang selalu memberikan semangat dan doa.
- ❖ Dosen pembimbingku pak Muslimin Tendri dan pak Muslimin yang dengan penuh ketulusan dan kesabaran dalam membimbingku menyelesaikan Skripsi ini, terima kasih untuk semua ilmu yang diberikan.
- ❖ Seseorang yang selalu ada dalam setiap perjuangan Ardi Prabowo.
- ❖ Sahabat-sahabatku (Ana Safitri, Ayu Amelia) yang selalu membantu dalam segala hal.
- ❖ Almamaterku tercinta

**SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN
PENULIS SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ichwatun Khasanah

NIM : 332014013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Palembang

Menerangkan dengan ini sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung risiko sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, Januari 2019
Yang menerangkan
Mahasiswa yang bersangkutan,



Ichwatun Khasanah

ABSTRAK

Khasanah, Ichwatun. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Drs. H. Muslimin Tendri, M.Pd., (II) Muslimin, M.Pd.

Kata kunci: pengaruh, media *Flash card Math*, hasil belajar, himpunan.

Masalah dalam penelitian ini adalah siswa memiliki motivasi yang rendah dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan karena pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran yang disampaikan langsung oleh guru. Dalam penelitian ini penulis melakukan suatu pembelajaran menggunakan media *Flash Card Math* diharapkan dapat membuat sistem pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga akan berdampak baik pada hasil belajar siswa terhadap ilmu matematika. Tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang?”. Subjek yang diteliti, siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palembang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang dilakukan terhadap populasi. Dari data yang telah terkumpul diperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash Card Math* adalah 79,06 dengan jumlah siswa 32 orang. Sedangkan hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Flash Card Math* adalah 73,13 dengan jumlah siswa 29 orang. Terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa menggunakan media *Flash Card Math* dan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan media *Flash Card Math* di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan analisis hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 4,311$ untuk $\alpha = 5\%$ dan $dk = 59$ diperoleh $t_{tabel} = 2,001$, ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika pada materi himpunan di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar strata 1 (S1) Program Studi Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Palembang. Suksesnya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari Drs. H. Muslimin Tendri, M.Pd., selaku pembimbing I dan Muslimin, M.Pd., selaku pembimbing II.

Selama menyelesaikan skripsi ini penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Luvi Antari, S.Pd., M.Pd., selaku Pelaksana Tugas Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
3. Staf dan karyawan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah membantu kepengurusan surat.
4. SMP Negeri 7 Palembang selaku lembaga sekolah yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian.
5. Fransisca, S.Pd., selaku guru matematika kelas VII di SMP Negeri 7 Palembang.

Penulisan sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan.
Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Palembang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	5
F. Ruang Lingkup Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Media Visual.....	8
1. Pengertian Media Visual	8
2. Penggunaan Media Visual.....	8
3. Kartu Sebagai Media Visual	9
4. Media <i>Flash Card Math</i>	10
5. Keunggulan Media <i>Flash Card Math</i>	17
6. Kelemahan Media <i>Flash Card Math</i>	20
C. Materi Operasi Himpunan.....	20
1. Irisan.....	20
2. Gabungan Dua Himpunan.....	24
3. Himpunan Komplemen	27
4. Selisih Dua Himpunan	31
D. Penerapan Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Menggunakan Media <i>Flash Card Math</i>	32

E. Hasil Belajar	54
1. Macam-Macam Hasil Belajar	55
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
A. Rancangan Penelitian.....	57
B. Populasi dan Sampel.....	58
1. Populasi.....	58
2. Sampel	58
C. Instrumen Penelitian	58
D. Pengumpulan Data.....	60
E. Analisis Data.....	60
1. Uji Asumsi atau Uji Prasyarat	61
2. Uji Hipotesis	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	65
A. Deskripsi Data	65
1. Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media <i>Flash Card Math</i> Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang	66
2. Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Konvensional kelas VII SMP Negeri 7 Palembang	67
B. Uji Asumsi atau Uji Prasyarat	68
C. Uji Hipotesis	70
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media <i>Flash Card Math</i> pada materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang	73
B. Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Konvensional Materi Himpunan Kelas VI SMP Negeri 7 Palembang	76
C. Pengaruh Media <i>Flash Card Math</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang	78
BAB VI PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Populasi dan Sampel.....	78
DAFTAR RUJUKAN	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Format Penulisan <i>Flash Card Math</i>	13
2.2 Tip Penguat Ingatan Pemahaman.....	19
3.1 Rancangan Penelitian <i>Posttest Only Control Design</i>	57
3.2 Penskoran Soal.....	60
4.1 Hasil Perhitungan Data Media <i>Flash Card Math</i>	66
4.2 Hasil Perhitungan Data Model Konvensional.....	65
4.3 Hasil Uji Normalitas Media <i>Flash Card Math</i> Menggunakan Program SPSS.....	68
4.4 Hasil Uji Normalitas Model Konvensional Menggunakan Program SPSS	69
4.5 Hasil Uji Homogenitas Media <i>Flash Card Math</i> Menggunakan Program SPSS.....	70
4.6 Hasil Uji Hipotesis Model Konvensional Menggunakan Program SPSS	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Flash Card Math</i> Bagian Depan	13
2.2 <i>Flash Card Math</i> Bagian Belakang	13
3.1 Kurva uji Dua Pihak.....	64
4.1 Kurva Pengujian Hipotesis.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pembimbing.....	81
2. Usul Judul dan Pembimbing Skripsi.....	82
3. Surat Permohonan Riset.....	83
4. Surat Keterangan Diknas	84
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	84
6. Kartu Bimbingan.....	86
7. Silabus	90
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	93
9. Lembar Kerja Siswa.....	132
10. Soal Posttest	154
11. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	155
12. Jawaban-Jawaban <i>Posttest</i>	158
13. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	164
14. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	165
15. Dokumentasi Penelitian	166
16. Riwayat Hidup	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ahmad, 2013, hal. 185).

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah juga guru mempunyai peranan yang sangat besar demi tercapainya proses belajar yang baik. Salah satu tugas utama guru adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar secara optimal. Namun, sekarang ini masih banyak ditemui siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar. Dalam hal ini, guru kurang memperhatikan strategi yang tepat untuk pembelajaran matematika, sehingga aktivitas belajar siswa di sekolah masih sangat monoton.

Berdasarkan fakta di lapangan atau dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 7 Palembang mengungkapkan bahwa pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran yang disampaikan langsung oleh guru. Menurut informasi siswa, dalam pembelajaran yang berlangsung siswa kurang termotivasi. Hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran yang diciptakan guru cenderung monoton dan membosankan sehingga membuat siswa mengantuk, pasif dan hanya menjadi objek pembelajaran. Pembelajaran seperti ini dapat berakibat pada hasil belajar siswa.

Menurut Gestalt (Ahmad, 2013, hal. 12) hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama dari dalam diri siswa meliputi berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua dari lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Siswa dalam belajar membutuhkan motivasi yaitu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Pada posisi ini peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam membina dan mengajar siswa di sekolah melalui proses pembelajaran. Dengan demikian upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses itu adalah penggunaan media pembelajaran.

Menurut Hamalik (Arsyad A. , 2013, hal. 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Apabila dilihat dari banyaknya nilai tambah yang bisa diperoleh dengan menggunakan media, maka peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan media, khususnya untuk mengetahui apakah penggunaan

media dalam pembelajaran matematika dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi himpunan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Flash Card Math* dengan harapan dapat membuat sistem pembelajaran lebih menarik bagi siswa tentunya dengan tujuan utama untuk memberikan hasil belajar yang berbekas. Menurut (Sutanto, 2013, hal. 122) *Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. Adapun beberapa keunggulan dari media *Flash Card Math* yaitu asosiasi yang kuat antara bagian depan dan bagian belakang, memenuhi prinsip manajemen otak yang efektif, menguatkan ingatan dan pemahaman secara spesifik, memiliki mobilitas yang tinggi, dapat dimainkan dan dibawa kemana-mana. Media *Flash Card Math* diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk memahami suatu rumusan dan timbulnya rasa senang yang tentunya dapat mempermudah dalam mengolah soal. Sehingga diharapkan akan berdampak baik pada hasil belajar siswa terhadap ilmu matematika.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kokom Komalasari (2016), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media *Flash Card Math* ini ternyata baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yatinel (2016), yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam” menunjukkan penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar agama islam. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawati, Dantes & Candisa (2015), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”**.

B. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang ?”.

C. Tujuan penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah “untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh menggunakan media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebagai sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk memperbaiki sistem pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga menjadikan siswa lebih aktif.
3. Bagi pembaca, sebagai referensi dalam melakukan penelitian lain berkaitan dengan penggunaan media *Flash Card Math* dalam pembelajaran matematika.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Variabel penelitian

Variabel (X_1) = Hasil belajar siswa pada materi himpunan yang menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math*

Variabel (X_2) = Hasil belajar siswa pada materi himpunan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math*

2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Tahun Ajaran 2018/2019
3. Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 7 Palembang

4. Materi dalam penelitian ini adalah himpunan

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Himpunan adalah kumpulan benda-benda (objek) yang mempunyai batasan yang jelas.
2. Media *Flash Card Math* atau kartu kilas adalah kartu kecil yang berisi gambar atau teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau teks tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalassari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JurnalKajian Pendidikan Matematika*, 01(02). Dipetik April 25, 2018, dari journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1191/1077
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Bertarif Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sativa, D. Y. (2012). *penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 1 sma kolombo sleman yogyakarta*. Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Dipetik Mei 10, 2018, dari <http://eprints.uny.ac.id/23389/1/JURNAL-PENGGUNAAN%20MEDIA%20KARTU-HASILBELAJAR.PDF>
- Setiawati, N. L., Dantes, N., & Candisa, I. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1). Dipetik Mei 3, 2018, dari <http://download.portalgaruda.org/article=351984&val=7028&tittle=PENGARUH%20PENGGUNAAN%20MEDIA%20GAMBAR%20FLASH%20CARD%20TERHADAP%20MINAT%20DAN%20HASIL%20BELAJAR%20IPA%20PESESERTADIDIK%20KELAS%20VI%20SDLBB%20NEGERI%20TABANAN>
- Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sutanto, W. (2013). *Shortcut to Genius* . Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sutanto, W. (2017). *3-IN-1 Accelerated Learning Tools*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Yatinel. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pelangi*, 9(1). Dipetik Mei 3, 2018, dari <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi/articel/view/924/pdf>

