

Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Etnomatematika untuk Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Varadhita Aulya Sari, Nurroza Arfuah, Wahyu Ardiansyah, Syara Ayudyaning Pameila, Nikmatul Fauziah, Arman.

Universitas Muhammadiyah Pringsewu
varadhita.2020406405020@student.umpri.ac.id

Article History

accepted 15/10/2023

approved 21/10/2023

published 30/11/2023

Abstract

The integration of ethnomathematics which combines pictures and stories in flashcard media can help students to remember mathematical concepts that involve many interrelated concepts. This research aims to develop an ethnomathematics-based flashcard media for mathematics learning in elementary schools. The development of this flashcard media combines the principles of ethnomathematics, which links mathematical concepts with pictures, stories and real everyday examples. This research and development used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) instructional design model. The subjects of this research were third grade students at UPT SDN 3 Bandungbaru, Lampung. Data was collected through observation, interviews, pretest and posttest. The results of the research show that this ethnomathematics-based flashcard media can improve students' understanding of basic mathematical concepts. This research also shows that the development of ethnomathematics-based flashcard media can be an effective tool in improving mathematics learning in elementary schools. Further research can explore the potential of this media in the broader context of mathematics learning and at various elementary school levels.

Keywords: Flashcard, Ethnomatematika, ADDIE

Abstrak

Pengintegrasian etnomatematika yang menggabungkan gambar dan cerita dalam media flashcard dapat membantu siswa untuk mengingat konsep-konsep matematika yang melibatkan banyak konsep yang saling berkaitan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu media flashcard berbasis etnomatematika untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pengembangan media flashcard ini menggabungkan prinsip etnomatematika yang mengaitkan konsep matematika dengan gambar, cerita, dan contoh nyata sehari-hari. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain instruksional ADDIE (Analysis, Design, Development, implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas tiga di UPT SDN 3 Bandungbaru, Lampung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard berbasis etnomatematika ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dasar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard berbasis etnomatematika dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: Flashcard, Etnomatematika, ADDIE

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi rekan setia dalam proses pembelajaran, mengubah secara mendasar cara kita memperoleh pengetahuan. Mulai dari buku fisik hingga aplikasi edukasi online, perangkat lunak pembelajaran dan platform daring, teknologi telah membantu kita untuk mengakses pengetahuan yang lebih luas. Kehadiran teknologi seharusnya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, variatif, menarik, dan inovatif. Sistem cerdas teknologi akan memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, sehingga menyesuaikan siswa untuk belajar sesuai dengan tingkatnya sendiri. Sumiharsono & Hasanah (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menarik minat siswa dan membuat siswa lebih cepat mengerti sehingga hasil belajarnya lebih tinggi di bandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran digital ini menjadikan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran menggunakan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan fitur-fitur seperti simulasi, permainan edukatif, video pembelajaran. Pembelajaran visual mampu mendalami materi sesuai dengan konsep, sehingga dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan demikian pembelajaran tercipta dengan menyenangkan dan hasil belajar siswa akan meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan. Novera dkk (2022) menemukan bahwa media pembelajaran digital akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik, karena dengan media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan bermakna, penting bagi para pendidik untuk merancang pengalaman belajar berbantuan teknologi digital yang dapat memperhitungkan karakteristik unik dari setiap peserta didik, penggunaan media-media pembelajaran berbasis teknologi masih belum secara optimal di adopsi, terutama di jenjang sekolah dasar. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan dan tentunya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Ini sebagaimana dikemukakan Nur (2023) bahwa apabila proses pembelajaran tidak bisa memberikan rasa nyaman maka keberhasilan anak untuk belajar kurang 50 persen, kurang berhasil untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Rendahnya ketrampilan menggunakan media pembelajaran digital menjadi masalah besar dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran menjadi alat untuk memudahkan pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang harus hadir dalam setiap proses pembelajaran. Kesulitan peserta didik untuk memahami konsep yang memungkinkan pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai perkembangan jaman dan budaya dari peserta didik. Ketidakhadiran media pembelajaran di tengah-tengah pembelajaran membuat pembelajaran tidak menyenangkan jadi banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk belajar dari awal pembelajaran, dengan demikian hasil belajar tidak akan memuaskan bahkan tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Agar mencapai sebuah pembelajaran yang ideal ada beberapa solusi yang bisa menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah adanya penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital akan memudahkan guru dalam memberikan pemahaman konsep kepada peserta didik melalui berbagai cara seperti penggunaan audio, video dan visual. Penggunaan media digital akan menarik siswa untuk terus belajar. Terdapat hal baru yang menarik fokus peserta didik. Salah satu media pembelajaran digital yang menjadi alternatif untuk pembelajaran matematika materi pecahan adalah penggunaan flashcard

digital berbasis etnomatematika. Wijayanto dkk (2018) yang mengemukakan bahwa “media pembelajaran flashcard digital valid, praktis dan layak digunakan, media flashcard membantu siswa dalam belajar dan mendapatkan respon positif dari siswa lebih menarik dalam pembelajaran. Dengan demikian flashcard digital akan mampu meningkatkan hasil belajar.

Sogen (2021) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah merupakan perantara atau pengantar sumber pembelajaran, pusat perhatian sehingga peserta didik terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran dari sudut pandang pendidikan merupakan sebuah instrumen yang sangat strategis dalam membantu menentukan keberhasilan sebuah proses belajar mengajar Hasanah dkk (2023), maka dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa media pembelajaran yang sangat efektif, inovatif, dan kreatif serta dapat membantu dalam keberhasilan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flashcard.

Media flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya. Definisi lain diungkapkan oleh Jainuri dkk (2021), bahwa media flashcard atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi dengan kata lain media flashcard adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran Flashcard digital dalam pembelajaran siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika materi pecahan. Karena pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran abstrak yang sulit untuk dipahami maka banyak sekali peserta didik tidak mampu memahami pembelajaran matematika dengan baik berupa konsep dalam pemahamannya. Pembelajaran matematika sangat dibutuhkan untuk mampu mengembangkan cara berpikir siswa hingga mampu menyelesaikan masalah yang terjadi baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan pribadi dan yang akan datang. Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika ditunjukkan dengan hasil data PISA (*Programme For International Student Assessment*), (data PISA (2018) Indonesia menunjukkan hasil yang selalu berada di bawah skor rata-rata internasional.

Hasil observasi diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar pada materi pecahan di kelas III UPT SDN 3 Bandungbaru, Lampung, dikarenakan keterbatasan dalam penggunaan media, kurangnya buku pegangan guru dan siswa, model yang digunakan masih mendominasi ceramah sehingga siswa cenderung lebih pasif dalam pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah jarang digunakan. Maka diperlukan media yang membuat siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar di kelas seperti menggunakan media flashcard, media flashcard layak dan efektif.

Dalam penelitian ini membahas tentang berbagai variabel yang ada di dalamnya yaitu media pembelajaran, flashcard, etnomatematika dan konsep matematika yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran untuk pemahaman suatu konsep tertentu. Menurut Nurfadhillah (2021) Flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu kecil yang berisikan gambar dan materi yang menjelaskan suatu kegiatan. Etnomatematika adalah suatu budaya yang berkaitan atau yang dihubungkan dengan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk dipelajari, karena matematika sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Jadi penggunaan media pembelajaran flashcard digital berbasis etnomatematika pada pembelajaran matematika khususnya pada konsep matematika memiliki keterkaitan menghadirkan pembelajaran yang menggunakan kartu,

gambar dan cerita sesuai dengan kebudayaan peserta didik di lingkungannya sehari-hari dengan penggunaan media pembelajaran sesuai perkembangan jaman.

METODE

Pengembangan media flashcard berbasis etnomatematika ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian pada masalah atau produk yang diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru, tetapi produk yang sudah ada dan dikembangkan dan dikaji ulang untuk menghasilkan tingkat keefektifan dan kebermanfaatan yang lebih tinggi dari sebelumnya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) Halaqo (2019). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 3 Bandungbaru, Lampung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling*.

Penelitian ini juga melibatkan masing-masing satu orang ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa untuk menguji kelayakan produk penelitian yang dikembangkan dalam proses evaluasi formatif. Pada tahap analisis kebutuhan, digunakan lembar observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk memperoleh data-data tentang kesenjangan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media untuk meningkatkan pembelajaran di lokasi penelitian. Pada tahap evaluasi formatif, digunakan lembar observasi berupa *checklist* untuk menilai kelayakan media dalam uji pakar. Sementara, untuk memperoleh data keefektifan media yang dikembangkan, instrument yang digunakan adalah lembar pretest dan posttest. Sesuai dengan pendekatan penelitian, data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif, yaitu data hasil pretest dan posttest dianalisis dengan teknik analisis statistik menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penilaian para ahli pada tahapan *expert review* pada aspek media diperoleh rata-rata 4,23 dengan kriteria layak. Sedangkan untuk ahli Bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,14 dengan kriteria layak. Sedangkan untuk ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,98 dengan kriteria layak. Dengan demikian media flashcard berbasis etnomatematika yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan aspek media, bahasa, maupun materi dengan kriteria layak.

Menurut Abdurahman dkk (2018) kelayakan atau valid merupakan proses permintaan persetujuan terhadap kesesuaian media pembelajaran *flashcard digital* dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan para ahli yang sesuai dengan bidang – bidang terkait dalam media tersebut. Validasi media *flashcard digital* bertujuan untuk mendapatkan pengesahan atau pengakuan kesesuaian media *flashcard digital* dengan kebutuhan, sehingga media pembelajaran *flashcard digital* layak dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dapat di dapatkan dari berbagai pihak sesuai dengan keahliannya dalam bidangnya masing – masing antara lain ahli materi dan media.

Pada uji coba kelompok kelompok besar yang digunakan untuk menguji keefektif dalam bahasa Inggris adalah *effective* yang berarti berhasil. Efektif adalah sesuatu yang dilakukan berhasil. Efektif sendiri mengarah pada tujuan yang dicapai, tidak peduli seberapa besar atau sekecil apa usaha dan pengorbanan yang dilakukan. Efektivitas merupakan tercapainya suatu sasaran sumber – sumber data tertentu yang dialokasikan untuk menjalankan kegiatan – kegiatan organisasi. Disebut efektif apabila tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditentukan. Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan/ disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui

sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. tifican media yang dikembangkan diperoleh data sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel.1. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	72,83	30	4,786	,874
Posttest	78,40	30	3,244	,592

Tabel 1. menunjukkan bahwa rerata nilai posttest (72,83) lebih tinggi dari rerata nilai pretest (78,40) dengan selisih keduanya sebesar 5,57. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan nilai rerata siswa sebelum dan setelah uji coba. Selanjutnya, berdasarkan hasil one-sample t-test pada data hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai thitung sebesar 81,717 dengan derajat kebebasan 29. Sedangkan nilai signifikansi uji dua sisi (2-tailed) adalah sebesar 0.000. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($81,717 > 2,306$) atau P value ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbaris etnomatematika efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi pecahan di UPT SDN 3 Bandungbaru, Lampung.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, apapun yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, ketrampilan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran digital adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media berbasis IT seperti LCD proyektor, laptop, tablet, dan juga *smartphone* (Amaluddin dkk (2021). Suwarna menjelaskan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan tujuan untuk membantu siswa belajar secara optimal. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan seperangkat alat dan bentuk digital yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran sehingga dengan memanfaatkan media tersebut dapat mendukung dan memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak (Kustandi & Dermawan (2020)

Media flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya. Definisi lain diungkapkan oleh Harisanty dkk (2020), bahwa media flashcard atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi dengan kata lain media flashcard adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Hasil penelitian Harisanty dkk (2020). Dari penggunaan media flashcard ini terlihat bahwa anak-anak usia sekolah dasar lebih menyukai dan tertarik dengan media yang dilengkapi dengan berbagai gambar dan memiliki warna yang beragam. Hal ini dikarenakan gambar dan warna yang beragam membuat mereka tidak cepat bosan saat menggunakannya, yang berbeda dengan buku cetak karena kebanyakan buku yang

diberikan oleh guru pada saat pembelajaran hanya berisi tulisan dan gambar yang tidak berwarna, sehingga peserta didik cepat bosan saat proses pembelajaran. Penelitian lainnya dari Saputri (2020) yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan penjelasan dari guru dalam bentuk nyata, akan tetapi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. media pembelajaran mencakup manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

SIMPULAN

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi. Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard berbasis etnografi dinilai melalui uji pakar, meliputi ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media flashcard berbasis etnografi yang dikembangkan layak digunakan. Hasil *one-sample t-test* pada data hasil uji coba kelompok besar menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($81,717 > 2,306$) atau P value ($0,000 < 0,05$) yang bermakna media flashcard berbasis etnomatematika efektif digunakan meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi pecahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis etnomatematika dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut dapat menggali potensi media ini dalam konteks pembelajaran matematika yang lebih luas dan di berbagai tingkatan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., Yamin, M., & Musa, M. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas Xi*. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/721>
- Amaluddin, M. R., Machali, I., Islam, U., & Kalijaga, N. S. (t.t.). *Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru* (Vol. 05). <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT>
- Data PISA - *Penelusuran Google*. (t.t.). Diambil 22 Juni 2023, dari <https://www.google.com/search?q=data+PISA&oq=data+PISA&aqs=edge.69i57j0i512l7j69i64.4827j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtyas, T., Anugrah, E., & Permata, I. (2020). *The Utilization of Flashcards in Children Information Literac TheUtilization of Flashcards in Children Information Literacy Development Development*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac>
- Jainuri, M., Riyadi, S., Mat-Edukasia, R. W.-, & 2021, undefined. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Mathematics Pada Pembelajaran Matematika. *journal.stkipypmbangko.ac.id*, 6(2). <http://journal.stkipypmbangko.ac.id/index.php/mat-edukasia/article/view/604>
- Journal, R. C.-H. I. E., & 2019, undefined. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *halaqa.umsida.ac.id*. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). Media Pembelajaran. *kencana*, 306.
- Novera, R., Sukasno, S., Basicedu, A. S.-J., & 2022, undefined. (t.t.). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *jbasic.org*. Diambil 15 Maret 2023, dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3404>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. 138.
- Hasanah SN, F., Fitria Kharis, G., Kristantina, E., Ariyanto, A., Nur Hasanah, S., Aisyiyah Ngadirejo, T. I., Pucangan, S. N., Kartika Kopassus, T., Kristen

- Kartasura, T., & Negeri Pabelan, S. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Literasi Dengan Media* (Vol. 10, Nomor 2).
- Paulus Sogen, R. (t.t.). *Prosiding Seminar Nasional “Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid-19” Yogyakarta, 28 Agustus 2021 Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid 19.*
- Wijayanto, R., Artikel, I., & Artikel, R. (2018). Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas VIII SMP. *journal.ummat.ac.id*, 1(1), 71–76. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/284>
- Saputri, S. W. (2020). *Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris*. 2(1), 56.
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. *Cetakan Pertama*, 118. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiC-dHlr7flAhXZiHAKHeRCBhUQ6AEIMjAB#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>