

## Penerapan Model *Picture and Picture (PAP)* Berbasis *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Sandra Ayu Risky, Murwani Dewi Wijayanti

Universitas Sebelas Maret

sandraayurisky@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

---

### Abstract

*The study aimed to: (1) describe the steps of Picture and Picture based on Flashcards and (2) improve learning outcomes. It was collaborative classroom action research. The subjects were a teacher and students of fifth-grade at SD Negeri 2 TMW. The data were quantitative and qualitative. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) the steps of Picture and Picture based on flashcards were: (a) presentation about basic competencies, (b) presentation about material using flashcards, (c) presentation the images using Flashcards, (d) arrangement the images using flashcards, (e) exploration or investigation using Flashcards, (f) presentation or explanation the material based on the achieved competencies, and (g) conclusion drawing. Learning outcomes were 78.29% in the first cycle, 95.65% in the second cycle, and 100% in the third cycle. It concludes that Picture and Picture based on flashcards improves learning outcomes significantly.*

**Keywords:** *Picture and Picture, Flashcard, learning outcomes, elementary school*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menguraikan langkah-langkah model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, (2) meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VSDN 2 TMW. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* melalui langkah-langkah: (a) penyampaian kompetensi dasar, (b) penyajian materi berbasis *Flashcard*, (c) penyajian gambar berbasis *Flashcard*, (d) pemasangan gambar berbasis *Flashcard*, (e) penjajakan atau penyelidikan berbasis *Flashcard*, (f) penyajian atau penjelasan materi sesuai kompetensi yang akan dicapai, dan (g) membuat kesimpulan, (2) peningkatan hasil belajar IPAS dengan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 78,29%, pada siklus II sebesar 95,65%, dan pada siklus III sebesar 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci:** *Picture and Picture, Flashcard, Hasil Belajar, Sekolah Dasar*

---



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

## PENDAHULUAN

Kurikulum digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dalam dunia pendidikan. Kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan sebagai upaya penyesuaian era yang berkembang (Nazmi, dkk., 2023, hlm. 43). Konsep pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka adalah merdeka belajar. Ini berarti pembelajaran difokuskan pada siswa (*student center*), dengan guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan inovator dalam proses pembelajaran (Pertiwi, dkk., 2021, hlm. 8842). Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada pihak sekolah untuk merancang dan mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa (Sari, 2019, hlm. 225). Implementasi Kurikulum Merdeka mengutamakan pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, berkarakter, bermakna, dan merdeka (Inayati, 2022, hlm. 296). Dalam pelaksanaannya, penilaian pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengukur dan memahami perkembangan siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode penilaian meliputi penilaian formatif, sumatif, dan autentik (Nirwana, dkk., 2024, hlm 216). Dengan demikian, kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya penyesuaian terhadap perkembangan zaman dengan menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan kebebasan bagi sekolah dalam pengembangan kurikulum, serta mengedepankan penilaian yang holistik untuk mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

Salah satu implementasi Kurikulum Merdeka yaitu menggabungkan mata pelajaran IPS dan IPA menjadi mata pelajaran IPAS (Nikmah, dkk., 2024, hlm. 130). Disiplin ilmu yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, beserta hubungan yang ada di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Kemdikbud, 2022, hlm. 4). Mata pelajaran ini juga berperan dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. (Suhelayanti, dkk., 2023, hlm. 20). Guru diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai tersebut melalui pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran, dilihat berdasarkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu ditinjau dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu penilaian siswa pasca menjalani aktivitas pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, serta perubahan perilaku yang terjadi pada siswa (Fernando, dkk., 2024, hlm. 66). Hasil belajar menurut Taksonomi Blom terbagi menjadi tiga aspek, antara lain: aspek kognitif atau pengetahuan, aspek afektif atau sikap, dan aspek psikomotorik atau keterampilan (Putra, dkk., 2024, hlm. 152). Aspek kognitif menurut Taksonomi Bloom menjelaskan terkait perbuatan yang menitikberatkan pada aspek intelektual seperti mengetahui, mengerti dan terampil. Aspek afektif merupakan ranah terkait sikap dan nilai seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai (Lian, dkk., 2023, hlm.170). Di samping itu, menurut Magdalena, dkk. (2021, hlm. 51) ranah aspek psikomotorik merupakan ranah aspek yang berhubungan dengan keahlian atau kecakapan untuk berbuat setelah seseorang mendapatkan proses dari hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diteliti berfokus pada peningkatan aspek pengetahuan (kognitif). Menurut Anderson & Krathwohl (Umam, 2024, hlm. 56) indikator yang terdapat dalam aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan yaitu: (1) mengingat (C1), berhubungan dengan kemampuan mengenal, menyebutkan, mendefinisikan pelajaran dari memori jangka panjang; (2) memahami (C2), dengan respon memberikan pendapat, seperti kemampuan mengidentifikasi, menunjukkan, dan menjelaskan; (3) menerapkan (C3), penggunaan pengetahuan yang dipelajari dalam situasi tertentu, seperti kemampuan mengurutkan, menentukan, dan menggunakan; (4) menganalisis (C4), mengolah dan

menghubungkan informasi yang didapatkan, seperti kemampuan mengorganisasikan, menguraikan, dan membandingkan; (5) mengevaluasi (C5), melakukan suatu tindakan untuk mendapatkan informasi, kelebihan dan kekurangan; dan (6) menciptakan (C6), perncanaan dan pengembangan suatu konsep yang telah dipahami menjadi konsep yang baru. Bentuk tes pada aspek kognitif dapat berupa: (1) tes pertanyaan lisan; (2) tes berbentuk pilihan ganda; (3) tes uraian yang bersifat objektif atau uraian pasti; (4) tes uraian yang bersifat non objektif atau uraian bebas; (5) tes jawaban atau isian yang singkat; (6) tes mencocokkan; (7) tes portofolio yang berupa dokumen hasil pekerjaan dari siswa; dan (8) tes penilaian siswa atau performa siswa (Alqarny & Ridha, 2024, hlm.231).

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti kesiapan belajar dan kemampuan individu, maupun eksternal seperti dukungan lingkungan (Agustina & Noor, 2016, hlm. 193). Namun, rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih menjadi permasalahan umum dalam dunia pendidikan, termasuk di SD Negeri 2 Tamanwinangun. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 57,173 dari 23 siswa, menandakan mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran di kelas V masih dominan berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, serta strategi yang digunakan masih konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan pemahaman konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS belum maksimal. Kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan siswa lebih mengutamakan kemampuan menghafal dan mengingat, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal (Rosdiana, 2017, hlm. 99). Menurut Puspitarini (2021, hlm. 6), dengan berkembangnya berbagai konsep psikologi dan filsafat pendidikan, kegiatan mengajar bergeser pada pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*student-centered*) Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi IPAS yang bersifat konkret dan kontekstual. Kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan siswa lebih mengutamakan kemampuan menghafal dan mengingat, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka dan pembelajaran abad ke-21. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi atas permasalahan ini, antara lain *Project Based Learning (PjBL)*, model *Student Achievement Division (STAD)*, model kolaboratif Jigsaw, Model *Problem Based Learning (PBL)*, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Picture and Picture (PAP)*, yang memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengamatan gambar, diskusi, dan pengelompokan informasi secara logis. Menurut Hamdani (Husniatun, 2020, hlm. 71), *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang melibatkan gambar yang disusun atau dipasangkan secara logis. Menurut Sari (Susilawati, 2018, hlm. 87), guru dapat memanfaatkan model ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyertakan gambar yang menarik, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Istarani (Silfiani, 2021, hlm. 46) mengemukakan bahwa model *Picture and Picture* memiliki karakteristik aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran *Picture and Picture* dapat diterapkan secara lebih efektif dengan dukungan pengembangan media pembelajaran. Berbagai jenis media dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menggabungkan unsur audio, visual, atau audiovisual. Salah satu media pembelajaran visual yang dapat dimanfaatkan adalah *Flashcard*. Menurut Herlina & Dewi (2017, hlm. 118), *Flashcard* adalah kartu yang memiliki dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, sementara sisi lainnya memuat definisi, penjelasan, jawaban, atau deskripsi yang

berperan dalam mengingatkan atau membimbing siswa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang tertera pada kartu tersebut. Penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* pada penelitian ini menekankan kepada siswa untuk mengkonstruksi pemahaman mereka berdasarkan analisis gambar pada *Flashcard* yang disusun atau dikelompokkan dengan logis. *Flashcard* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan melihat dan menganalisis gambar. Gambar-gambar pada *Flashcard* disusun agar siswa bisa mengelompokkan atau menyusunnya sesuai urutan logis, lalu menjelaskan maknanya sehingga dapat mengasah keterampilan analisis siswa terhadap konsep-konsep dalam IPAS. Menurut Susilana dan Riyana (Sulaiman & Akidah, 2021, hlm. 242), dalam pemanfaatannya, *Flashcard* dapat juga digunakan melalui permainan sehingga menjadi media yang dapat menghibur serta cara pembuatan dan penggunaan bersifat praktis tanpa harus memiliki keahlian khusus.

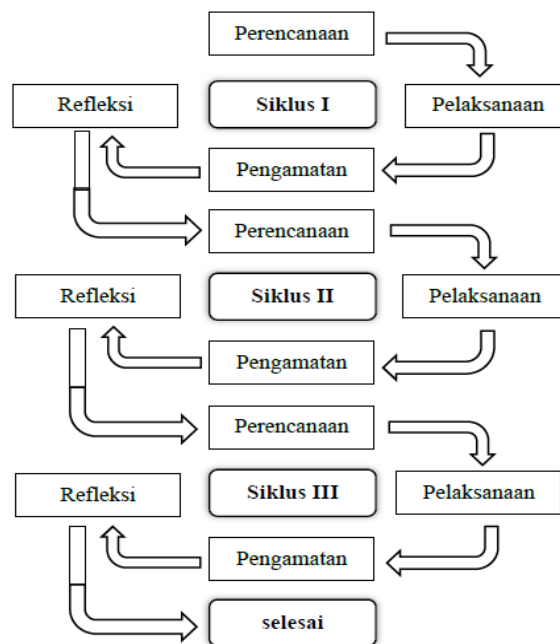
Dalam konteks ini, hasil belajar yang diukur tidak hanya sekadar nilai akhir, tetapi mencakup capaian kompetensi ranah kognitif siswa dalam memahami berbagai topik penting pada BAB VII Daerahku Kebanggaanku. Materi tersebut meliputi pengenalan dan klasifikasi warisan budaya benda (seperti rumah adat, senjata tradisional, pakaian adat) dan warisan budaya tak benda (seperti tarian, lagu daerah, bahasa, dan upacara adat). Siswa juga diajak memahami cara melestarikan budaya daerah, seperti melalui partisipasi dalam kegiatan seni, penggunaan produk lokal, serta menghormati perbedaan budaya. Selain itu, siswa mempelajari aktivitas ekonomi masyarakat daerah, mulai dari sektor pertanian, perikanan, perdagangan, hingga industri rumah tangga. Mereka juga menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas ekonomi, seperti kondisi geografis, sumber daya alam, serta perkembangan teknologi dan transportasi. Pembelajaran ini diakhiri dengan pengenalan terhadap produk unggulan daerah, seperti kain batik, kopi lokal, kerajinan tangan, dan hasil bumi khas wilayah masing-masing. Pengukuran hasil belajar diarahkan pada kemampuan siswa dalam mengenali, mengelompokkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan berbagai aspek budaya dan ekonomi daerah. Indikator tersebut sesuai dengan ranah C1–C6 dalam taksonomi Bloom dan selaras dengan pendekatan visual-analitis yang ditekankan dalam model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) menguraikan langkah-langkah model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, (2) meningkatkan hasil belajar IPAS BAB 7 Daerahku Kebanggaanku pada siswa kelas V SD Negeri 2 TMW tahun ajaran 2024/2025.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif. Menurut Arikunto dkk. (2015, hlm. 19), penelitian tindakan kelas kolaboratif melibatkan dua atau lebih peneliti yang bekerja sama dalam seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pembuatan laporan. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas V sebanyak 23 siswa dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai perancang tindakan dan observer, sedangkan guru kelas V berperan sebagai pelaksana tindakan. Penelitian ini menerapkan pembelajaran dengan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* yang diadaptasi dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Huda (Purba, dkk., 2023, hlm. 488), sebagai berikut: (1) penyampaian kompetensi; (2) penyajian materi; (3) menampilkan gambar; (4) pemasangan gambar; (5) tahap penajakan atau mempelajari; (6) penyajian kompetensi; dan (7) penutup. Penggunaan media *Flashcard* sebagai media utama pada penelitian ini ditunjukkan pada sintaks kedua, ketiga, keempat, kelima, dan keenam. Penelitian ini berlangsung dalam tiga

siklus, siklus I dan II terdiri dari dua pertemuan, sedangkan siklus III hanya satu pertemuan. Skema prosedur penelitian disajikan pada Gambar 1.



(sumber: Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015, hlm. 42, diadaptasi)

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan terdiri dari data yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS BAB VII Daerahku Kebangganku, sedangkan data kualitatif diperoleh dari proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2024/2025. Sumber data penelitian meliputi guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan efektivitas penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, dengan target persentase keberhasilan sebesar 85% siswa mencapai nilai di atas KKTP. Hal ini mengacu pada pendapat Rustini (2021, hlm. 72–73) yang menyatakan bahwa suatu tindakan dianggap berhasil jika persentase siswa yang mencapai ketuntasan minimal 85% pada setiap siklus pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Model *Picture and Picture* Berbasis *Flashcard*

Penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* pada penelitian ini terdiri dari tujuh langkah, pada langkah penyampaian kompetensi dasar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada langkah penyajian materi berbasis *Flashcard*, guru menjelaskan konsep dasar materi secara singkat dengan menggunakan *Flashcard*. *Flashcard* yang digunakan pada penelitian ini merupakan *Flashcard* yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelumnya yaitu dengan melakukan analisis materi berdasarkan buku ajar IPAS kelas V Kurikulum Merdeka dan merumuskan submateri penting dalam BAB 7



Daerahku Kebanganku seperti ciri khas budaya daerah, keunikan geografis daerah, serta aktivitas ekonomi yang kemudian dikembangkan menjadi *Flashcard* yang memuat gambar dan keterangan singkat dan dibuat menggunakan aplikasi Canva. Pada langkah penyajian gambar berbasis *Flashcard*, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang dibagi dengan mempertimbangkan kemampuan siswa dan jumlah siswa dilanjutkan dengan guru menyajikan gambar pada *Flashcard* sesuai materi. Pada langkah pemasangan gambar dengan bantuan *Flashcard*, guru membagikan satu set *Flashcard* secara acak untuk diurutkan dan dianalisis kepada masing-masing kelompok serta LKPD yang mencakup identitas siswa dan kelompok, petunjuk pengerjaan, tabel untuk mengelompokkan *Flashcard*, pertanyaan analitis, dan kesimpulan dari kelompok. Pada langkah penjajakan atau penyelidikan berbasis *Flashcard*, guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi serta memberikan reward atau penguatan positif kepada presentator dan kelompok yang menanggapi. Pada langkah penyajian atau penjelasan materi sesuai kompetensi yang akan dicapai, guru memberikan ulasan dengan membandingkan hasil presentasi antar kelompok, memberikan tanggapan, serta menjelaskan kembali materi secara lebih mendalam dengan mengaitkannya pada *Flashcard* yang telah dipasang sehingga akan Kemudian pada langkah membuat kesimpulan, guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Hasil penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* terhadap guru dan siswa pada penelitian ini disajikan Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* terhadap Guru dan Siswa Siklus I hingga Siklus III**

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
	%	%	%	%	%	%
1. Penyampaian kompetensi dasar	79,17	79,17	87,50	83,33	91,67	83,33
2. Penyajian materi berbasis <i>Flashcard</i>	79,17	79,17	87,50	91,67	91,67	91,67
3. Penyajian gambar berbasis <i>Flashcard</i>	79,17	83,33	91,67	91,67	83,33	91,67
4. Pemasangan gambar berbasis <i>Flashcard</i>	79,17	79,17	79,17	79,17	91,67	100,00
5. Penjajakan atau penyelidikan berbasis <i>Flashcard</i>	81,25	75,00	87,50	81,25	87,50	87,50
6. Penyajian atau penjelasan sesuai kompetensi yang akan dicapai	83,33	83,33	83,33	83,33	100,00	91,67
7. Membuat Kesimpulan	79,17	83,33	83,33	83,33	91,67	91,67
<b>Rata-rata</b>	<b>80,06</b>	<b>80,36</b>	<b>85,71</b>	<b>84,82</b>	<b>91,07</b>	<b>91,07</b>

Pada siklus I, guru belum maksimal dalam menerapkan langkah-langkah *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*. Pada pelaksanaannya, guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas. Adapun tujuan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 yaitu (1) melalui penayangan musik video berisi kebudayaan daerah, ceramah, dan tanya jawab dengan model *Picture and Picture* mengenai materi

“Warisan Budaya Benda”, peserta didik dapat menyimpulkan karakteristik warisan budaya benda dengan tepat; (2) melalui diskusi dengan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* mengenai materi “Warisan Budaya Benda”, peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya benda berdasarkan daerahnya dengan tepat; (3) melalui penayangan video akulturasi di Indonesia, demonstrasi menggunakan *Flashcard* tentang proses akulturasi, dan diskusi dengan model *Picture and Picture* mengenai materi “Akulturasi Budaya”, peserta didik dapat membuat rangkuman kaitan akulturasi budaya terhadap warisan budaya benda di Indonesia. Di samping itu, guru belum menyampaikan gambaran tentang waktu yang dialokasikan pada setiap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, Guru belum memastikan seluruh siswa memahami konsep dasar sebelum masuk ke materi lebih lanjut yang disebabkan penyusunan langkah pembelajaran yang kurang rinci termasuk pengecekan pemahaman awal serta belum memberi kesempatan kepada siswa yang belum pernah mencoba, maupun kepada siswa yang kurang aktif. Pada pelaksanaan diskusi kelompok, guru belum mengelola waktu diskusi dengan efektif. Kemudian pada langkah akhir, guru belum mengaitkan kesimpulan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di samping itu, dalam siklus ini beberapa siswa tidak menanggapi pertanyaan guru dengan baik, beberapa siswa juga kurang aktif dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi bersama kelompok, maupun dalam kegiatan presentasi. Hal ini disebabkan siswa belum memahami konsep dan merasa malu apabila jawaban atau pendapatnya salah. Selain itu, beberapa siswa belum memahami teknis pengerjaan LKPD sehingga menyebabkan kelas kurang kondusif saat kegiatan diskusi berlangsung.

Pada siklus II persentase rata-rata hasil observasi terhadap guru dan siswa termasuk kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan langkah-langkah *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* yang runtut dan optimal. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran sesuai sintaks yang akan dilaksanakan dengan sangat jelas, membimbing masing-masing kelompok dalam pelaksanaan presentasi, sehingga presentasi dapat berjalan dengan tertib, guru memberikan ulasan mengenai diskusi yang telah dilaksanakan serta memberikan penjelasan yang sistematis sehingga mudah dipahami oleh siswa. Namun dalam pelaksanaan diskusi, guru belum mengelola waktu diskusi dengan baik memastikan pembagian tugas dalam kelompok secara adil dan memastikan bahwa diskusi yang dilakukan masing-masing kelompok tetap fokus pada topik dengan melakukan monitoring aktif ketika diskusi berlangsung. Pada kegiatan presentasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif untuk menanggapi pertanyaan, baik pertanyaan guru maupun pada saat kegiatan presentasi. Guru juga memberikan pertanyaan yang mengarahkan siswa pada poin-poin penting materi yang memudahkan siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di samping itu, dalam siklus ini siswa sudah lebih aktif dalam pembelajaran, baik saat menanggapi pertanyaan guru, diskusi kelompok, maupun presentasi. Hal ini terjadi karena mulai munculnya rasa percaya diri pada siswa di pembelajaran IPAS siklus II. Namun, dalam kegiatan diskusi terdapat beberapa kelompok yang kurang tertib karena perbedaan pendapat dalam pembagian tugas maupun dalam pengerjaan LKPD yang mengakibatkan kondisi kelas sempat kurang kondusif serta mengulur waktu. Selain itu, terdapat satu kelompok yang sempat membahas topik di luar diskusi bersama kelompoknya. Sedangkan pada penjelasan materi oleh guru, siswa menunjukkan respon positif dan mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.

Pada siklus III, termasuk kategori sangat baik dan sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Pada siklus III ini guru sudah optimal dalam menjalankan langkah-langkah *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, guru melakukan langkah-langkah *Picture and Picture* dengan runtut dan sesuai skenario

pembelajaran yang telah dibuat. Guru dalam menyampaikan kompetensi dasar, langkah-langkah pembelajaran, dan konsep dasar materi menggunakan *Flashcard* dilakukan dengan sangat jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep dasar materi yang akan dipelajari. Guru membagi kelompok dengan adil dan memastikan setiap siswa memahami instruksi yang disampaikan. Guru membimbing kegiatan presentasi dengan baik sehingga dapat berjalan dengan lancar. Guru memberikan ulasan mengenai hasil diskusi dengan jelas, menjelaskan kembali materi secara lebih mendalam dengan mengaitkannya dengan hasil diskusi yang telah dipresentasikan, serta memberikan contoh dengan bahasa yang mudah dipahami sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa. Di samping itu, siswa antusias dengan pembelajaran menggunakan *Flashcard* dengan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa setelah penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* selama 3 siklus, pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan, siswa tertarik dengan gambar-gambar pada *Flashcard*, di samping itu siswa juga merasa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang ada pada *Flashcard*, terlebih dalam kegiatan diskusi karena dapat bertukar pendapat dengan teman sehingga tidak membosankan. Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa sudah lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik dari teman maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pelaksanaan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dengan memanfaatkan media pembelajaran visual berupa *Flashcard* yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa untuk mengingat. Sejalan dengan pendapat Istarani (Silfiani, 2021, hlm. 46) bahwa model *Picture and Picture* memiliki karakteristik aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya melalui tugas-tugas kelompok yang terstruktur, sehingga terjadi interaksi terbuka dan hubungan saling ketergantungan yang efektif di antara anggota kelompok (Yusal, dkk., 2022, hlm. 30). Di samping itu, penggunaan *Flashcard* pada penelitian ini juga selaras dengan pendapat Ulfa (2020, hlm. 39), satu kelebihan *Flashcard* yaitu memudahkan siswa untuk mengingat materi. Dunlosky (Fitriyani & Sari, 2024) bisa dikatakan bahwa *Flashcard* dapat membuat anak tertarik untuk mencobanya dengan harapan akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini ditinjau dari rata-rata nilai yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada guru, nilai rata-rata hasil observasi siklus I yaitu 80,06%, pada siklus II meningkat 5,65% menjadi 85,71%, kemudian pada siklus III meningkat 5,48% menjadi 91,07%. Kenaikan nilai rata-rata hasil observasi juga terjadi pada siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil observasi siswa yaitu 80,36%, pada siklus II meningkat 4,46% menjadi 84,82%, kemudian pada siklus III meningkat 6,25% menjadi 91,07%.

Mengacu pada pembahasan di atas, penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lestari & Suryani (2022, hlm. 59), bahwa setelah dilakukan tindakan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan *Flashcard* terdapat perbedaan dalam proses belajar siswa sehingga adanya peningkatan pemahaman konsep siswa karena model pembelajaran ini menuntut siswa aktif mencari tahu, disiplin dan bekerjasama sehingga siswa paham materi yang dipelajari.



## 2. Hasil Belajar IPAS

Pada penelitian ini, analisis hasil belajar siswa difokuskan pada aspek kognitif karena aspek ini lebih mudah diukur secara objektif melalui instrumen tes, sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data yang valid dan reliabel terkait hasil belajar siswa. Hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model *Picture and Picture* Berbasis *Flashcard***

Nilai	Pretest	Siklus I		Siklus II		Siklus III
		Pert.1	Pert.2	Pert.1	Pert.2	
		%	%	%	%	
90-100	0,00	4,35	8,70	8,70	21,74	43,48
80-89	17,39	34,78	43,48	60,87	65,22	52,17
70-79	8,70	34,78	30,43	17,39	13,04	4,35
60-69	21,74	17,39	17,39	8,70	0,00	0,00
≤59	52,17	8,70	0,00	0,00	0,00	0,00
Nilai tertinggi	85	94,11	94,11	94,11	100	100
Nilai terendah	10	58,82	64,70	64,70	76,47	76,47
Rata-rata	57,17	75,69	80,04	83,42	87,72	91,30
Siswa tuntas	26,09	73,91	82,61	91,30	100,00	100,00
Siswa belum tuntas	73,91	26,09	17,39	8,70	0,00	0,00

Target penelitian ini yaitu 85% dari 23 siswa kelas V SD Negeri 2 Tamanwinangun tuntas dengan KKTP 70. Sebelum dilakukan tindakan dengan penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dari *pretest* tersebut, diperoleh siswa tuntas sebesar 26,09% dan belum tuntas sebesar 73,91%. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus I dengan menerapkan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard*, pada pertemuan 1 siswa tuntas sebesar 73,91% dan belum tuntas sebesar 26,09%, sedangkan pada pertemuan 2 siswa tuntas sebesar 82,61% dan belum tuntas sebesar 17,39%. Hal ini dipengaruhi pada siklus I guru belum maksimal dalam menerapkan langkah-langkah pada model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* serta siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Pada siklus II pertemuan 1, siswa tuntas sebesar 91,30% dan belum tuntas sebesar 8,70%, sedangkan pada pertemuan 2 siswa tuntas sebesar 100% dan belum tuntas sebesar 0%. Peningkatan yang signifikan pada siklus II berbanding lurus dengan peningkatan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* pada guru dan siswa secara runtut dan optimal, di samping itu antusias dan keaktifan siswa pada siklus II juga kian meningkat pada pertemuan 1 ke pertemuan 2 meskipun sebagian kelompok berdiskusi dengan saling memberikan pendapat yang kurang tertib dan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif khususnya pada pertemuan 1. Pada siklus III, siswa tuntas sebesar 100% dan belum tuntas sebesar 0%. Peningkatan hasil belajar pada siklus III terjadi karena guru dan siswa melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dengan optimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Siswa juga mulai terbiasa menggunakan media *Flashcard* sehingga pemanfaatannya dalam memahami materi menjadi semakin baik. Peningkatan ketuntasan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran IPAS secara bertahap. Hal ini adanya refleksi dan perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya. Selain itu, guru dan siswa semakin terbiasa dengan dengan

tahapan-tahapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* seperti mengamati, menanggapi, mencoba, menganalisis, mengkomunikasikan dan menyimpulkan. Dari kegiatan berkelompok yang diterapkan pada model tersebut juga mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* selama 3 siklus. Model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif C1 hingga C6 pada penelitian ini. Pada level C1 (mengingat), penggunaan *Flashcard* memfasilitasi siswa dalam mengingat kembali informasi seperti nama daerah, rumah adat, tarian tradisional, serta simbol-simbol budaya yang khas dari berbagai wilayah Indonesia. Pada level C2 (memahami), siswa mulai menunjukkan pemahaman terhadap isi *Flashcard* dengan menjelaskan makna dari gambar yang mereka lihat. Siswa dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan kategori tertentu, seperti jenis kebudayaan atau asal daerahnya, serta menjelaskan hubungan antara gambar dan budaya yang melatarbelakanginya. Pada ranah C3 (menerapkan), langkah penyajian materi berbasis *Flashcard*, pada langkah ini guru menggunakan *Flashcard* untuk menjelaskan konsep dasar materi secara singkat, mengajukan pertanyaan mengenai kaitan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya gambar barongsai, Candi Borobudur, anak yang memakai pakaian batik, dan anak yang sedang memainkan permainan tradisional yang dapat dikaitkan dengan jenis warisan budaya benda dan tak benda serta upaya pelestariannya. Selain itu, pada langkah penyajian gambar berbasis *Flashcard*, siswa juga diberikan kesempatan untuk memasang *Flashcard* yang saling berkaitan. Pada ranah C4 (menganalisis), langkah pemasangan gambar berbasis *Flashcard* mendorong siswa untuk menganalisis *Flashcard* yang disediakan secara acak untuk diurutkan atau dikelompokkan menjadi urutan yang logis untuk selanjutnya dikaitkan dengan soal-soal yang ada pada LKPD masing-masing kelompok. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu menganalisis dan memasang gambar yang saling berkaitan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi pada ranah C4, yaitu mampu menganalisis informasi visual (gambar) dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari. Pada ranah C5 (mengevaluasi), langkah penjajakan atau penyelidikan berbasis *Flashcard* memungkinkan siswa untuk mengevaluasi hasil diskusi melalui kegiatan presentasi dan sesi tanggapan. Selain itu pada langkah penyajian atau penjelasan materi sesuai kompetensi yang akan dicapai, siswa diajak untuk mengulas kembali hasil diskusi seluruh kelompok dilanjutkan dengan penjelasan materi secara lebih mendalam dengan mengaitkannya pada *Flashcard* yang telah dipasang oleh masing-masing kelompok sehingga melalui kegiatan memasang dan mengevaluasi, siswa dapat menilai kebenaran suatu informasi, dan memahami materi, misalnya pada siklus I siswa memahami keragaman budaya Indonesia, serta menyadari pentingnya menjaga dan melestarikan budaya sebagai bentuk cinta tanah air. Kemudian tahap C6 (menciptakan), langkah membuat kesimpulan memberikan dorongan kepada siswa untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian penting, mengetahui keterkaitan suatu materi, serta menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada langkah ini, mendorong siswa untuk menguraikan bagian penting dalam pembelajaran, menyusun keterkaitan antar informasi, serta menyusun kesimpulan sebagai akhir pemahaman kelompok maupun individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti & Kusmariyani (2017, hlm. 101) yang menyebutkan bahwa pelaksanaan model *Picture and Picture* dapat melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

Dengan demikian, penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dengan langkah yang tepat, dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara bertahap dan menyeluruh. Hal ini sejalan dengan penelitian Nyangko & Silvester (2025, hlm. 77) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa, disebabkan oleh keunggulan model pembelajaran tersebut dalam melatih peserta didik untuk berpikir kritis, belajar secara efektif dalam kelompok, serta meningkatkan kemampuan kerja sama antar peserta didik. Selain itu, penggunaan media gambar (*Flashcard*) juga memiliki peran penting dan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Utami (2020, hlm. 105), menyatakan bahwa media gambar menjadi sarana pembelajaran untuk penyampaian materi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi, mengingat isi materi yang dijelaskan oleh guru, menambah wawasan siswa, membantu minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, serta memfasilitasi aktivitas, dalam proses pembelajaran.

### SIMPULAN

Model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* dengan langkah-langkah 1) penyampaian kompetensi dasar, 2) penyajian materi berbasis *Flashcard*, 3) penyajian gambar berbasis *Flashcard*, 4) pemasangan gambar berbasis *Flashcard*, 5) penjajakan atau penyelidikan berbasis *Flashcard*, 6) penyajian atau penjelasan materi sesuai kompetensi yang akan dicapai, dan 7) membuat kesimpulan, dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil observasi penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Flashcard* berbanding lurus dengan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III. Rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 78,29%, pada siklus II sebesar 95,65%, dan pada siklus III sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, topik yang dapat dikaji oleh peneliti selanjutnya adalah pengembangan dan uji coba produk digital interaktif berbasis *Flashcard* dalam model *Picture and Picture* untuk memperkaya pengalaman belajar IPAS, khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku. Selain itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada analisis keterampilan abad 21 seperti keterampilan sosial, literasi, berpikir kritis, maupaun keterampilan bekerja sama.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W., & Noor, F. (2016). Hubungan Hasil Belajar dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 1931-200.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriyani, R., & Sari, E. F. (2024). Flashcard Development to Improve Learning Outcomes in Private 4th Class Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7259-7266.
- Herlina, H., & Dewi, R. R. (2017). Flashcard Media: The Media for Developing Students Understanding for English Vocabulary at Elementary School. *Ijer-Indonesian Journal of Educational Review*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.21009/IJER.04.01.11>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241>
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>

- Lestari, A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V SDN 2 Sukorejo. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 5(2), 55-61.
- Lubis, N. S. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Koopertif Tipe Picture and Picture pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V SD Swasta Kartini Medan TA 2019/2020*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/10601/>
- Maisarah, N. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MIN 32 Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25746>
- Nazmi, H. B., Ratnasari, D., & Zakaria, A. R. (2023). Implementation of 21st Century Learning in the Independent Learning Curriculum at SD IT Islamic Center Deli Serdang. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 43-50. <https://doi.org/10.37985/educative.v1i2.61>
- Nikmah, F., Muzdalifah, M., & Retnanto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 129-146. <https://doi.org/10.35878/guru/v4.i2>
- Nirwana, R., dkk,. (2024). Penilaian dalam Kurikulum Merdeka: Mendukung Pembelajaran Adaptif dan Berpusat pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 213-224.
- Nyangko, H. S., & Silvester. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Bengkayang. *Jurnal Pembelajaran Sains & Fisika*, 6(1), 66-78. <https://doi.org/10.63976/kuantum.v6i1.859>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3780>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Rosdiana, R., Raharjo, R., & Indana, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis guided discovery untuk menuntaskan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 98-112. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9802>
- Rustini, M. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran berbasis Teks pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIIA. *WASPADA Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 9(02), 71-81.
- Sari, D. A., Ellizar, E., & Azhar, M. (2019). Development of Problem-Based Learning Module on Electrolyte and Nonelectrolyte Solution to Improve Critical Thinking Ability. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). 012146. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012146>
- Silfiani, A. (2021). *Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture*. FKIP UNPAS. <http://repository.unpas.ac.id/51013/>
- Suhelayanti., dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Kita Menulis.
- Sundari, F. S., & Indrayani, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 72-75. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/1449>

- Susanti, P. A., & Kusmariyani, N. N. (2017). Penerapan Model Picture and Picture Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 99-106.
- Susilawati, N. L., dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Gugus IX Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 87. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15175>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card untuk Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Umam, R. (2024). Analisis Tingkat Kognitif dalam Kitab Nahwu Wadhih berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 10(2), 50-64.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104-109.
- Yusal, M. S., Bahar, I., & Namul, B. (2022). The Effect of Picture and Picture Learning Model on Learning Outcomes of Junior High School Madani Makassar Students. *BIOEDUPAT: Pattimura Journal of Biology and Learning*, 2(1), 27-31.