



## Media *Flashcard* untuk Optimalisasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Roni Rodiyana<sup>1</sup>, Wina Dwi Puspitasari<sup>2</sup>, Ari Yanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Majalengka, Indonesia

Correspondence: [ronirodiyana@gmail.com](mailto:ronirodiyana@gmail.com)

### ABSTRACT

*In their intellectual development, elementary school students are at the concrete thinking stage. Everything that the teacher conveys must be realistic and can develop all the abilities that exist in children. There needs to be a solution, namely by using flashcard image media. In particular, graphics also function to attract attention, clarify presentation of ideas, illustrate or decorate facts that would be quickly forgotten or ignored if not graphically. Flashcards are very suitable for practicing spontaneous speaking skills by using certain sentence patterns so that learning objectives will be achieved optimally, especially in student learning outcomes.*

### ABSTRAK

Dalam perkembangan intelektualnya siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkrit. Semua yang guru sampaikan harus realistis dan dapat mengembangkan segala kemampuan yang ada pada diri anak. Perlu adanya solusi yaitu dengan menggunakan media gambar *flashcard*. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. *Flashcard* sangat cocok untuk melatih keterampilan berbicara secara spontan dengan menggunakan pola-pola kalimat tertentu sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal khususnya dalam hasil belajar siswa.

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received 04 Jan 2022

First Revised 03 Mar 2022

Accepted 26 Apr 2022

First Available online 21 May 2022

Publication Date 1 Jun 2022

#### Keyword:

Flashcard Media

Learning Outcomes,

#### Kata Kunci:

Hasil Belajar,

Media Flashcard

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa ditunda-tunda lagi oleh setiap manusia untuk meningkatkan tarap hidup sepanjang masa. Oleh karena itu, maka setiap manusia harus memperoleh pendidikan secara berjenjang untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik. Peranan pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa dimata dunia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan suatu negara, dan kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Siswa sekolah dasar mempunyai tahap perkembangan kognitif yang berbeda dari siswa sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam perkembangan intelektualnya siswa sekolah dasar berada pada tahap berfikir konkrit, semua yang guru sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, salah satunya pembelajaran IPS. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Anshori, S., 2016) yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri Cikasarung di kelas IV yang dijadikan sampel dan observasi pendahuluan sebelum dalam menggunakan pembelajaran tematik kurangnya keaktifan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan pengelolaan kelas terutama pembelajaran IPS masih dilakukan dengan metode yang tidak bervariasi dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif. serta nilai KKM yang masih dibawah rata-rata. Hal ini dibuktikan dengan nilai mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Garawastu I pada ujian akhir semester I. Walaupun nilai KKM yang telah di tetapkan guru yaitu  $\geq 75$  , dari 33 siswa hanya 10 orang saja yang sudah tuntas, dengan ketuntasan 30,30%. Sedangkan yang belum mencapai KKM nya yaitu 23 orang dengan presentase 60.70%.

Guru sebagai pemberi pesan dalam proses komunikasi harus mampu mengajar, memotivasi, dan merangsang peserta didik untuk dapat menerima informasi berupa materi pembelajaran dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik tidak hanya mengajar dengan monoton, tetapi bervariasi dalam metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran (Zulkirman, Z., 2016). Salah satu hal yang harus dikuasi guru dalam pembelajaran adalah penggunaan media, karena dengan adanya media suasana belajar akan lebih menarik dan peserta didik termotivasi dalam belajar. 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 (Rasam, F., & Sari, A. I. C., 2018; Herawati, E., 2017).

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (komunikator) ke penerima pesan (komunikan) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar (Wahidin, U., 2015). Media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut indera penglihatan (Karosekali, E., 2021). Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain berfungsi secara umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media gambar termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya banyak jenis media grafis, salah satunya yaitu media gambar atau foto berbentuk *flashcard*.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kajian literatur. Kajian literature adalah bahan bacaan atau dasar yang bisa dijadikan rujukan dalam sebuah penulisan karya ilmiah yang relevan dengan topik tertentu. Kajian literatur merupakan satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan –terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Nasriwandi, N., Aprinawati, I., & Astuti, A., 2021; Wanodya, K. S., 2020).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang sosial di atas.

IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin (Yanto, A. 2019). Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet. Kemajuan iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Dengan demikian arus komunikasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa orang menguasai informasi itulah yang menguasai dunia (Rosmalah, R., 2012; Krisdiyanto, A., 2020). Maka dapat disimpulkan menurut peneliti bahwa hakikat IPS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan tentang kehidupan sosial dari bahan realita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. karena pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat terpisahkan dengan manusia yang lainnya. Selain itu seiring dengan

perkembangan zaman di era globalisasi ini manusia akan lebih mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan adanya alat-alat komunikasi melalui handphone dan akses internet lainnya yang dapat mempererat tali silaturahmi serta dapat menguasai dunia dengan informasi-informasi yang bermanfaat dan baru ditemukan melalui akses internet.

### 3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Friskilia, O., & Winata, H., 2018; Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R., 2019; Sulistyowati, E., 2019).

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan proses yang dialami seseorang untuk berusaha mencapai perubahan perilaku yang relatif menetap (Putri, N. E., Nirwana, H., & Syahniar, S., 2019; Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

### 3.2 Media *Flashcard*

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, media merupakan perantara antara guru dengan peserta didik yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa. Media visual yaitu media yang mengutamakan indera penglihatan, bentuk media visual bisa berupa gambar, diagram, peta, dan grafik (Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K., 2018). Media gambar adalah salah satu cara yang paling efektif digunakan untuk menstimulasi anak dalam aspek berbicara. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai salah satunya yaitu media *flashcard*.

Media *flashcard* adalah alat peraga yang terbuat dari koran dan gambar-gambar, kata-kata yang menarik yang berbentuk kartu berukuran besar yang bertujuan agar siswa dapat mudah untuk memahami isi pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik (Ramadha, I. E., & Zuhaida, A., 2021). *Flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang dalam penerapannya memerlukan langkah-langkah agar penyajiannya dapat berjalan sebagaimana mestinya (Angreany, F., & Saud, S., 2017).

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* Guru harus sudah siap dan menguasai materi yang akan disampaikan dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media *flashcard*: 1) Sebelum mulai pelajaran pastikan media *flashcard* cukup jumlahnya sesuai urutan dan susunan serta tentukan pula butuh atau tidaknya media lain. 2) Mempersiapkan

tempat hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyampai pesan pembelajaran agar posisinya sesuai dengan kondisi siswa yang menyimaknya. 3) Mengondisikan siswa dan penempatan siswa juga harus diatur sedemikian rupa sehingga menunjang proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*. 4) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. 5) Cabut satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru, mintalah siswa itu untuk memahami kartu tersebut lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.

### 3.3 Peran Media *Flashcard* dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa

Pendidikan merupakan fondasi bagi perkembangan anak-anak di tahap awal kehidupan. Di sekolah dasar, penting bagi guru untuk mengadopsi berbagai media pembelajaran yang efektif dan menarik guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu alat pembelajaran yang telah terbukti efektif adalah media *flashcard*. Media *flashcard* adalah alat pembelajaran yang populer dan efektif dalam membantu siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, untuk memahami dan mengingat konsep-konsep penting dengan cara yang interaktif dan menarik (Febrianto dkk, 2020). Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengaktifkan beberapa indra seperti penglihatan dan perasaan.

Adapun keunggulan media *flashcard* dalam pembelajaran yaitu membantu siswa memvisualisasikan informasi, menghubungkan gambar dengan konsep, memudahkan pemahaman, dan memperkuat ingatan (Hayati, 2022). Penggunaan *flashcard* dapat diatur dalam bentuk permainan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Wicaksana, 2020; Wiweka dkk, 2021). *Flashcard* memungkinkan siswa fokus pada informasi yang penting, membantu siswa memahami inti materi. *Flashcard* sering dilengkapi dengan gambar yang mendukung konsep. Hal ini membantu siswa memvisualisasikan materi pelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang abstrak (Okrol dkk, 2020). Pemanfaatan *flashcard* dalam pembelajaran juga mendorong partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa (Setiyani dkk, 2022; Umardiyah & Nabila, 2022). Penggunaan *flashcard* dalam bentuk permainan edukatif seperti "Memori" atau "*Flashcard Relay*" membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat.

Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan *flashcard* meningkatkan keterampilan berbahasa dan penguasaan kosa kata siswa (Parawansa dkk, 2022; Saputra & Fidri, 2022). Media *Flashcard* membantu siswa untuk mengenal dan mengingat kata-kata dengan lebih cepat (Hidayat, 2022). *Flashcard* juga dapat digunakan dalam kegiatan kelompok, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan saling berbagi pemahaman. Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran siswa sekolah dasar memiliki manfaat yang signifikan, termasuk peningkatan pemahaman, memori (Rahman dkk, 2021), dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan bermanfaat bagi perkembangan akademis dan keterampilan siswa

## 4. SIMPULAN

Penggunaan media *flashcard* telah terbukti efektif dalam membantu siswa di sekolah dasar dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan konsep-konsep pelajaran. Dengan metode yang interaktif dan menarik, media *flashcard* mendorong keterlibatan aktif siswa

dalam proses belajar. Meskipun literatur yang ada menunjukkan manfaatnya, penting bagi pendidik dan peneliti untuk terus mengeksplorasi cara-cara baru dalam mengintegrasikan media flashcard dalam kurikulum sekolah dasar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan webtoon untuk pembelajaran IPS (ekonomi) di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439-449.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Eduexos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2), 59-76.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92-98.
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi diri (pengaturan diri) sebagai determinan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 36-43.
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82-93
- Herawati, E. (2017). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar kelas ix smp negeri unggulan sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.
- Hidayat, A. (2022). Pengembangan MEdia Flashcard untuk meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 277-289.
- Karosekali, E. (2021). Analisis media dan sumber belajar dalam pembelajaran Pkn untuk tingkat SD. *Skylandsea Profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 1(2), 135-140.
- Krisdiyanto, A. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan media peta dan gambar serta metode diskusi di kelas IV SDN Rawalumbu. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 580-586.
- Nasriwandi, N., Aprinawati, I., & Astuti, A. (2021). Kajian literatur kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran realistic mathematics educations di sekolah dasar. *Journal On Teacher Education*, 2(2), 42-48.
- Okrul S., Samiha, Y. T., Asnilawati, A., Riswanda, J., & Nurokhman, A. (2020). Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (e-LKPD) berbasis multimedia interaktif di lengkapi education game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 3, No. 1, pp. 90-97).

- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di MI Klesman: Indonesia. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72-78.
- Putri, N. E., Nirwana, H., & Syahniar, S. (2019). Hubungan kondisi lingkungan keluarga dengan hasil belajar siswa sekolah menengah atas. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 3(2), 98-102.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran problem based learning dengan media flash card. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2).
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95-113.
- Rosmalah, R. (2012). Hakikat dan tujuan pembelajaran IPS. *Jurnal Humanis*, 13(1), 42-51.
- Saputra, D., & Fidri, M. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata. *Jurnal As-Said*, 2(1), 127-137.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis flashcard untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220-5226.
- Sulistyowati, E. (2019). Meningkatkan keterampilan dan hasil belajar bahasa indonesia tentang menulis surat resmi melalui contextual teaching and learning (ctl) pada siswa kelas VI SD 6 Getassrabi. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-8.
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41-50.
- Umardiyah, F., & Nabila, A. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sma pada materi dimensi tiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(4), 351-364.
- Yanto, A. (2019). Penerapan model cooperative learning tipe think pair share (tps) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 203-209.
- Yuswanti (2014). *Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTI)* kabupaten Donggala. 03, (04), 192-194.
- Wahidin, U. (2015). Interaksi komunikasi berbasis media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 806-824.

- Wanodya, K. S. (2020). Literature review: stigma masyarakat terhadap covid–19. *Preventia: The Indonesian Journal of Public Health*, 5(2), 107-111.
- Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan pustaka sistematis tentang penggunaan flashcard pada media pembelajaran berbasis augmented reality. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 121-130.
- Wiweka, N. A., Mahadewi, L. P. P., & Suwatra, I. I. W. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa bali siswa melalui multimedia flashcard bilingual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 95-103.
- Zulkirman, Z. (2016). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 06 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(2), 85-91.