

PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI TATA SURYA SMP

Maria Oktaviana Kristanti^{*1)}, Stepanus Sahala²⁾, Erwina Oktavianty³⁾
^{1,2,3)} Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Tanjungpura,

Kalimantan Barat, Indonesia.

* *Corresponding author*

e-mail: cristanti10@gmail.com^{*1)}, stepanussahalasitompul@fkip.untan.ac.id²⁾,
erwina.oktavianty@fkip.untan.ac.id³⁾

Received: Feb. 11th, 2024; Revised: Mar. 10th, 2024; Accepted: Apr. 11th, 2024; Published: April 29th, 2024

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media kartu berilustrasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi tata surya di kelas VII SMP Negeri 03 Matan Hilir Utara. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen dengan desain pra-eksperimental yang menggunakan rancangan one group pre-test post-test design. Sampel riset dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel riset adalah kelas VII A berjumlah 30 siswa tahun ajaran 2021/2022. Instrumen riset menggunakan soal tes ganda berupa 15 soal *pre-test* dan 15 soal *post-test*. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan uji Wilcoxon (SPSS). Hasil belajar siswa yang dianalisis melalui rumus *N-gain* dengan nilai mean sejumlah 0,4324 dalam klasifikasi sedang. Perhitungan dari *effect size* didapatkan nilai sejumlah 1,90 klasifikasi tinggi. Peningkatan capaian pembelajaran siswa terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diisi oleh siswa. Berdasarkan presentase capaian pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan sejumlah 27,16 %.

Kata kunci: kartu bergambar; hasil belajar; tata surya

PENDAHULUAN

Sains diartikan sebagai pengetahuan yang bersifat sistematis, teratur, dapat diterapkan secara luas (universal), dan berupa kumpulan data hasil pengamatan dan percobaan oleh Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional, atau lazimnya disingkat Balitbang Depdiknas (2013). IPA khususnya fisika memiliki berbagai macam konsep diantaranya pada materi tata surya. Salah satu mata pelajaran IPA yang dimasukkan dalam buku pelajaran sekolah adalah tata surya. Ini mencakup informasi tentang interaksi antara entitas langit dan penjelasan tertulis tentang topik tanpa rumus matematika. Sesuai dengan Damayanti

(2019), tata surya adalah lapisan benda langit yang mengelilingi matahari, dengan planet, komet, meteoroid, dan asteroid sebagai pusatnya. Untuk karakteristik komponen tata surya terdapat matahari, planet, asteroid, satelit, meteoroid dan juga komet. Salah satu konsep tata surya ini menjelaskan tentang sistem tata surya, mengidentifikasi anggota tata surya. Dalam proses penjabaran tata surya tersebut diperlukan suatu media belajar. Didalam jurnal Aris Prasetyo Nurgroho (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Harjito (2014), mengertikan media berasal dari bahasa Latin

dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara literal mengacu pada perantara atau pembawa. Tujuan dari media adalah untuk menarik siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik, dan memastikan bahwa mereka memahami sepenuhnya subjek yang dibahas.

Menurut hasil interaksi antara peneliti serta guru mata pelajaran IPA pada kelas VII SMP Negeri 03 Matan Hilir Utara. Guru menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku paket karena buku tersebut merupakan acuan utama bagi siswa dan guru. Diketahui mean nilai Ulangan Harian siswa kelas VII pada materi tata surya yaitu 65,22. Angka ini dianggap rendah karena nilai tersebut tidak meraih Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70.

Sebuah alat yang dapat dimanfaatkan dalam memahami tata surya merupakan media visual berupa kartu berilustrasi. Kartu berilustrasi adalah salah satu media pembelajaran berupa kartu kecil yang mencakup gambar, teks, tanda, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau panduan bagi peserta didik terkait dengan gambar tersebut. Gambar-gambar tersebut dibuat dengan tangan, ditangkap dengan kamera, atau dirangkai dari gambar dan sketsa yang sudah ada sebelumnya, kemudian ditempel pada lembaran kertas. Munadi dalam Naila, (2014) mengklaim bahwa siswa akan terinspirasi untuk berbicara lebih banyak, terlibat dengan gambar, dan menghasilkan ide-ide baru ketika mereka memperhatikan gambar. Sukma (2016) menyatakan bahwa, media kartu berilustrasi termasuk dalam kategori

media visual yang berperan dalam mengalirkan pesan. Selain itu media kartu bergambar juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung. Kelebihan dari media kartu bergambar adalah ilustrasi dapat mengklarifikasi pemahaman peserta didik sehingga ketika guru memberikan penjelasan, peserta didik dapat dengan cepat memahami maksud yang disampaikan oleh guru. Kelebihan dari media kartu bergambar disampaikan oleh Kristianingsih (2010) yaitu gambar dapat memperjelas pemahaman peserta didik sehingga pada saat guru memberikan penjelasan peserta didik bisa langsung menangkap maksud dari guru tersebut. Dari segi fisik, kartu berilustrasi memiliki beberapa keunggulan, seperti: kemudahan penggunaan serta portabilitas yang tinggi, dapat digunakan untuk kelompok besartau kecil, mudah disimpan, dan mudah dalam penyajiannya Kamil, dkk (2012).

Beberapa hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran memberikan dampak positif kepada peserta didik. Berdasarkan penelitian Emilia (2018), penggunaan Kartu berilustrasi dapat meningkatkan prestasi pembelajaran siswa. selama pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih perhatian, berani berpendapat, dan aktif. Selanjutnya penelitian Astuti (2012), memberikan hasil yang serupa bahwa pemanfaatan kartu berilustrasi berdampak sekitar 42,65% terhadap pencapaian pembelajaran. Analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pencapaian belajar siswa. Keberhasilan penggunaan

media kartu bergambar juga sejalan dengan hasil penelitian Muzdalifah (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Mengacu pada konteks sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan melaksanakan media kartu bergambar pada materi tata surya di kelas VII.

METODE

Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen dengan desain one group pre-test post-test. Kelompok yang menjadi fokus penelitian ini mencakup kelas VII A dan VII B. Sampel dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling* yaitu kelas VII A berjumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data adalah teknik diagnostik (*pretest* dan *posttest*) berupa pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban tanpa alasan. Instrumen penelitian ini berupa 15 soal *pretest*, 15 soal *posttest* dan 4 pilihan jawaban. Soal tersebut disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai, yaitu: 1.) mengidentifikasi ciri-ciri tata surya dan mendeskripsikan karakteristik tata surya (C1); 2.) menentukan perbedaan planet dalam dan planet luar (C2); 3.) mengamati berbagai fase bulan (C3); 4.) menganalisis peristiwa gerhana terhadap bumi (C4). Instrumen penelitian tersebut divalidasi oleh 3 pemeriksa ahli yang terdiri dari dua dosen prodi Pendidikan Fisika FKIP UNTAN serta 1 orang pendidik mata pelajaran IPA (Fisika). Pengujian coba soal dijalankan pada peserta didik kelas VIII B

dengan tingkat reliabilitas adalah 0,67 yang termasuk tinggi. Proses dalam penelitian ini melibatkan tiga fase, yakni tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap akhir.

Tahap Persiapan

Tahapan yang diterapkan pada fase persiapan melibatkan beberapa langkah, antara lain: (1) Melaksanakan pra-riset di SMP Negeri 03 Matan Hilir Utara; (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kegiatan belajar dengan menerapkan media kartu bergambar; (3) Menyiapkan alat pengukuran penelitian, meliputi: rincian soal pretest serta posttest, membuat soal pretest serta posttest, membuat kunci soal *pretest* dan *posttest*, melakukan validasi soal *pretest* dan *posttest*, media kartu bergambar, RPP dan LKPD; (4) Merevisi instrumen penelitian berdasarkan hasil valid; (5) Melakukan uji coba instrumen penelitian yang telah divalidasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 03 Matan Hilir Utara; (6) Mempersiapkan surat riset dan tugas dari FKIP UNTAN; (7) Menghitung tingkat reliabilitas instrument penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Prosedur yang dijalankan selama tahap implementasi yaitu: (1) Melakukan evaluasi pre-test kepada siswa sebelum aktivitas pembelajaran dimulai; (2) Melakukan aktivitas pembelajaran dengan menerapkan media kartu bergambar; (3) Melakukan evaluasi post-test terhadap siswa setelah aktivitas pembelajaran berakhir.

Tahap Akhir

Prosedur yang dijalankan pada fase akhir yaitu: (1) Melakukan analisis jawaban soal *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VII; (2) Mengolah data temuan riset; (3) Merumuskan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian; (4) Menyusun dokumen riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

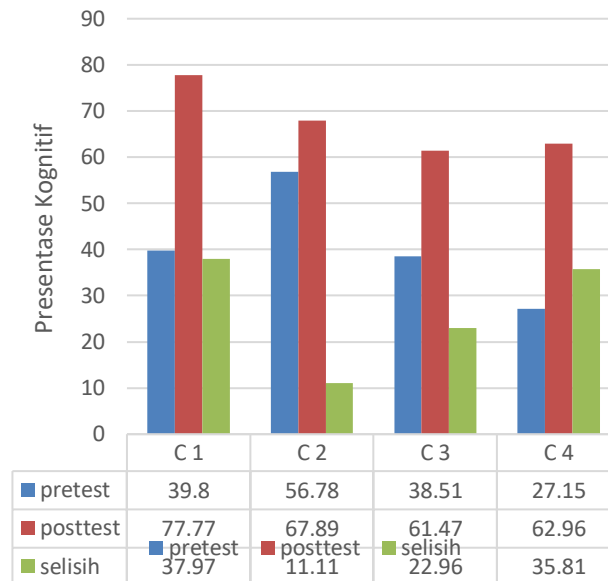
Hasil Penelitian

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Menik Kusmami, 2013). Hasil belajar peserta didik dalam riset ini diambil dari skor *pretest* dan *posttest* yang diajarkan dengan menerapkan kartu berilustrasi. Ringkasan pencapaian pembelajaran peserta didik bisa terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	12	57
Nilai Tertinggi	60	78
Rata-rata Nilai	39,81	66,56

Kategori Kognitif Presentase Hasil Belajar



Gambar 1. Diagram Presentase Per Kognitif Peserta Didik

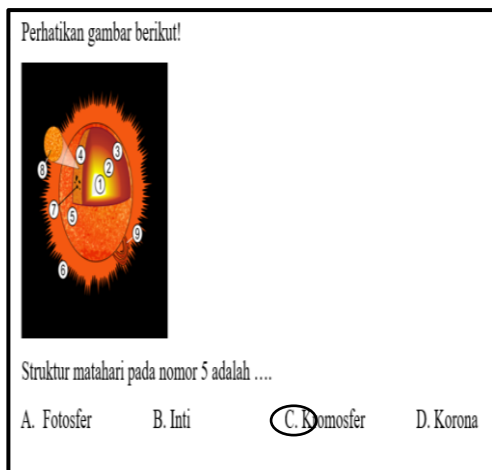
Pada Tabel 1 diketahui rata-rata pencapaian belajar siswa saat *pretest* adalah 39,81 dan *posttest* sebesar 66,56. Dengan mean N-gain sejumlah 0,43 yang tergolong dalam klasifikasi menengah. Berdasarkan diagram 1. diketahui bahwa selisih presentase terbesar terdapat pada jenjang kognitif C1 (pengetahuan) yaitu 37,97%. Berdasarkan pernyataan Sudarsyah (2013), dalam penelitiannya menyatakan bahwa kompleksitas pertanyaan akan mengikuti struktur taksonomi Bloom. Soal dengan tingkat kesulitan rendah akan dirancang berdasarkan kemampuan kognitif pengetahuan. Sehingga soal dalam kognitif pengetahuan (C1) lebih mudah untuk dikerjakan peserta didik. Selisih presentase terkecil terdapat pada jenjang kognitif memahami (C2) yaitu 11,11%. Hal ini karena soal dengan materi planet-planet sudah tidak asing, sehingga siswa bisa dengan mudah menjawab soal yang disediakan. Dapat dilihat pada diagram 1. bahwa presentase tinggi saat *pretest* terdapat pada C2 dan presentasinya meningkat lagi

pada saat *posttest*. Ini sesuai dengan temuan penelitian Dina (2020), yang mengindikasikan bahwa persentase rata-rata skor kelas eksperimen pada jenjang kognitif C-2 (memahami) memiliki selisih paling kecil yaitu sebesar 24,1%. Berdasarkan hasil analisis jawaban tersebut dapat terjadi karena pada *pretest* beberapa peserta didik sebelumnya sudah tidak asing dengan istilah elastisitas dalam aktivitas sehari-hari, sehingga siswa dapat menjawab soal yang disediakan oleh peneliti.

Pembahasan

Maksud dari riset ini adalah untuk memahami apakah penerapan media kartu berilustrasi dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik pada materi tata surya di SMP Negeri 03 MHU.

Berikut ini disajikan salah satu butir soal berdasarkan indikator dari C1 yaitu mengidentifikasi ciri-ciri tata surya.

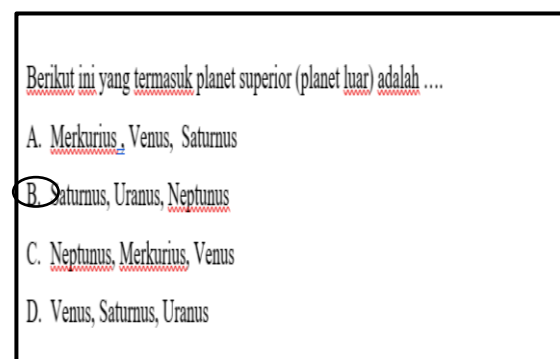


Gambar 1. Soal Indikator C1

Berdasarkan Gambar 1. hasil analisis jawaban peserta didik terlihat 17 memberikan jawaban yang tepat dari 27 siswa. Sebanyak 17 siswa memilih pilihan jawaban C, 6 siswa memilih opsi jawaban

B, 3 siswa memilih opsi jawaban A serta 1 siswa memilih opsi jawaban D. Pada soal diatas sudah disajikan gambar yang sama dengan kartu bergambar sehingga peserta didik dengan mudah untuk menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2009), bahwa kartu bergambar dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2016). Diketahui 10 peserta didik menjawab pilihan yang salah bisa dikatakan karena peserta didik keliru dengan pilihan jawaban, sebab pada bagian matahari terdapat 9 struktur yang bias membuat peserta didik keliru dalam menjawab pertanyaan.

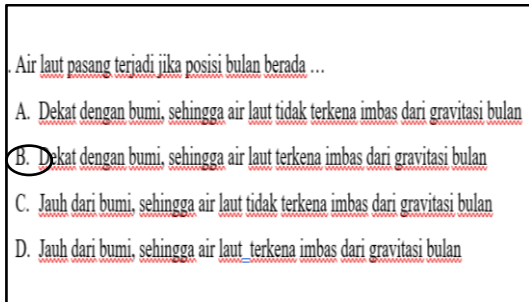
Berikut salah satu butir soal indikator C2 (memahami) yaitu menentukan perbedaan planet dalam dan luar.



Gambar 2. Soal Indikator C2

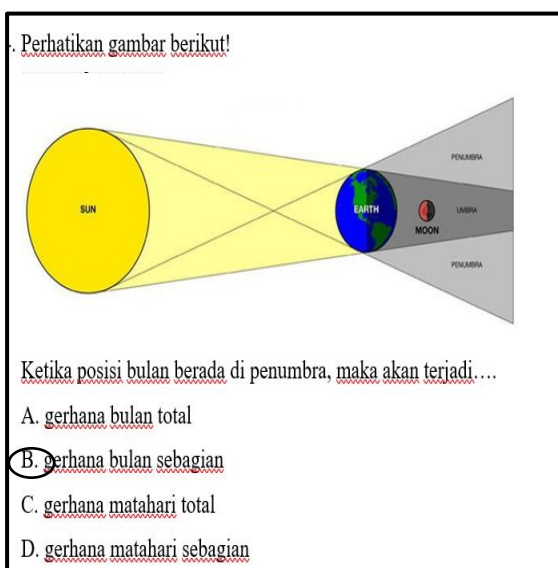
Berdasarkan Gambar 2. hasil analisis jawaban peserta didik. Diketahui bahwa 19 siswa memilih opsi jawaban yang benar yakni B. Sedangkan 4 siswa memilih opsi jawaban D, 3 siswa memilih jawaban A dan 1 peserta didik menjawab C. Terlihat 8

peserta didik menjawab pilihan yang salah, ini disebabkan oleh siswa terperdaya dengan pilihan jawaban yang memiliki akhiran huruf yang hampir sama. Dengan demikian, banyak peserta didik yang keliru dalam menjawab soal.



Gambar 3. Soal Indikator C3

Berdasarkan Gambar 3. analisis jawaban peserta didik, diketahui 16 siswa memilih opsi jawaban yang benar yakni B. Sedangkan 9 siswa memilih opsi jawaban A dan 2 peserta didik memilih jawaban C. 11 siswa memilih opsi jawaban yang salah karena mereka keliru dalam menentukan posisi bulan dalam air pasang dan surut. Hal ini yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal.



Gambar 4. Soal Indikator C4

Menurut Gambar 4. hasil evaluasi respons siswa. Terdapat 16 siswa yang memilih opsi yang benar, yakni B. sedangkan 7 siswa memilih opsi jawaban A, 2 siswa memilih opsi jawaban D, dan 2 siswa memilih jawaban C. Pada soal ini ada 11 siswa yang menjawab salah. Ini karena siswa masih asing dengan kata penumbra, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menjawab soal. Sehingga peserta didik hanya menjawab pilihan jawaban yang mereka kira benar.

Dari analisis uji Wilcoxon yang dilakukan menggunakan SPSS, perbandingan antara nilai Signifikansi (Sig) dan nilai alfa diperoleh untuk nilai perhitungan maka diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yakni $0,000 < 0,05$ dengan hipotesis jika H_0 ditolak serta H_a diterima maka terdapat perubahan (Eli, 2020). Uji Wilcoxon dijalankan dalam penyelidikan ini dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Berdasarkan temuan, tingkat signifikansi asimtotik (dua sisi) adalah 0,000, kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Hasilnya H_a diterima serta H_0 ditolak, menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar pada mata pelajaran tata surya meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Perbedaan sebesar 27,03 antara rata-rata nilai pre-test dan post-test siswa menunjukkan peningkatan tersebut. Dalam penelitian Dewi (2014), penelitian eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh penerapan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa sebesar 8,35%. Hal ini terbukti dari adanya perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan media kartu bergambar yang memberikan gambar dan penjelasan isi

secara ringkas, termasuk konsep sesuai indikator dan tujuan pembelajaran, dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Zaman dkk (2012) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran salah satunya adalah menyajikan pesan, mengatasi ruang dan waktu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Prayoga (2015), menemukan bahwa penggunaan kartu berilustrasi dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Sebelum intervensi di kelas eksperimen, nilai mean pre-test adalah 37,12. Setelah diberikan perlakuan dengan memanfaatkan kartu berilustrasi dalam proses pembelajaran, nilai mean post-test mengalami peningkatan menjadi 80,45. Hal ini di dukung juga dalam penelitian Waskito (2007) yang menyatakan bahwa kartu gambar akan lebih memfokuskan siswa didik dalam belajar, dan akan memudahkan guru dalam mengajar karena fokus siswa akan terletak pada gambar yang sedang digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Penelitian Astuti (2012) juga mendapatkan hasil penggunaan kartu berilustrasi mengakibatkan rata-rata pencapaian pembelajaran siswa dalam kelompok eksperimen meningkat menjadi 73,82, melebihi kelompok kontrol yang tidak menggunakan kartu berilustrasi, dengan pencapaian sejumlah 61,88. Temuan ini sejalan dengan studi oleh Khairunnisak (2015) yang mengungkapkan bahwa keunggulan dari media kartu berilustrasi adalah dalam meningkatkan interaksi antar siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan meningkatkan prestasi belajar.

Data perhitungan *Effect Size* (ES) didapatkan sejumlah 1,90. Berdasarkan kriteria besarnya *effect size* menurut

Sutrisno (2011) diketahui bahwa nilai *effect size* sejumlah 1,90 diklasifikasikan sebagai tingkat yang tinggi ($1,90 > 0,7$). Proses pembelajaran dengan menerapkan media kartu berilustrasi siswa terlihat lebih berpartisipasi dan antusias ketika diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Arif, 2014) yang menjelaskan bahwa media didefinisikan sebagai segala yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan maksud merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Menurut Emilia (2018), salah satu kelebihan media kartu bergambar adalah mudah diingat. Media kartu berilustrasi dibedakan berdasarkan pesan singkat yang ditampilkan pada setiap kartu. Akan lebih mudah bagi siswa untuk mengingat pelajaran ketika pernyataan singkat ini disajikan. Siswa merasa lebih mudah memahami konsep ketika teks dan visual digabungkan; misalnya gambar dapat membantu mengingat nama suatu benda. Dengan demikian, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kartu berilustrasi yang digunakan untuk mengajarkan materi tata surya. Sebagaimana yang dinyatakan Mawardi (2018), bahwa media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian pembelajaran siswa yang mendapatkan pengajaran melalui penggunaan media kartu berilustrasi pada

topik tata surya di kelas VII A SMP Negeri 03 MHU. Ini dapat dilihat dari data hasil uji Wilcoxon dengan taraf signifikansi = 5% mendapatkan skor *asym. Sig.* (2-tailed) adalah 0.000 ($0.00 < 0.05$). Berdasarkan hipotesis dari uji Wilcoxon, maka H_0 ditolak serta H_a diterima yang berarti ada peningkatan secara signifikan pada pencapaian belajar siswa setelah diterapkan media kartu bergambar pada kegiatan pembelajaran. Dampak dari penggunaan media kartu berilustrasi dikategorikan sebagai tinggi, dengan nilai *effect size* mencapai 1,90.

REFERENSI

- Astuti, W. 2012. *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur di SMA Negeri 1 Ketapang*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Arif S, Sadiman, Dkk. 2014. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas.2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Damayanti, R. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meremidiasi Siswa Kelas VII Pada Materi Tata Surya*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kamil, Rahmat Insan, Dkk. 2012. *Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*.(skripsi).
- Khairunnisak. 2015. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidayah Negeri Rukoh Banda Aceh*. Jurnal. Volume 9, Nomor 2.
- Kristanti, Emilia Yessi. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X SMA Negeri 10 Pontianak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Kristianingsih, Dkk. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Pada Pokok Bahasan Alat-Alat Optik di SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia,6. ISSN: 1693-1246.
- Kusmami, Menik. 2013. *Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Aktivitas dan hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Kabupaten Brebes*.(skripsi):Universitas Negeri Semarang.
- Mawardi, M. 2018. *Designing the Implementation of Model and Instructional Media*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 26-40.
- Muzdalifah, Nova. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi di SMA*. Artikel Penelitian Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak.
- Nugroho, Aris Prasetyo, Dkk. (April, 2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika. ISSN: 2338-0691.

- Pratita, Dewi. 2014. *Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp.* Universitas Sriwijaya dalam Jurnal Parameter Volume 25 No. 2 Tahun 2014, doi.org/10.21009/parameter.252.04.
- Prayoga, D. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V* dalam <http://download.portalgaruda.org/article>
- Rofiati, Naila. 2014. *Penerapan Model Pencapaian Konsep Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Di Sma.* Unnes Journal of Biology Education
- Sagita, Eli. (2020). *Pengaruh Bermain Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Tk Babatan Seluma.* Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Siregar, Dina D. 2020. *Penerapan Model Learning Cycle 7e Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Di Sma Negeri 6 Pontianak.* Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Sudarsyah, A. 2013. *Manajemen Implementasi Kurikulum: Sisi Lain Ujian Nasional.* Dipetik 116, 2019, dalam <http://m.kompasiana.com/post/read/543693/1/sisi/-lain-dari-un.html>
- Sukma, I. 2016. *Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Gambar.* (skripsi).
- Sutrisno, L. 2011. *Effect Size.* dalam <https://id.scribd.com/document/28025523/Effect-Size>
- Waskito. (2007). *Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu (Seri Sayuran).* [http://www.wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_\(seri_sayuran\).html](http://www.wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_(seri_sayuran).html).
- Zaman, dkk. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas Terbuka.