

**PENGUNAAN MEDIA KARTU PEREDARAN DARAH KREATIF & UNIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN MOJOTRISNO**

NINUK SUMIYARSIH

SD Negeri Mojotrisno

Email : ninuk@sdnmojotrisno.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SDN Mojotrisno kelas V pada tahun ajaran 2021-2022 semester I pada tema 4 subtema 1 materi organ peredaran darah manusia dan fungsinya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi organ peredaran darah manusia dan fungsinya. Latar belakang penelitian ini adalah penurunan hasil belajar yang disebabkan oleh peserta didik yang merasa bosan dengan cara guru menyajikan materi yang selalu monoton dan berpusat pada peserta didik sehingga minat belajar siswa menurun dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga menurun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, satu siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Setiap pertemuan diikuti oleh 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu dengan lembar observasi, instrumen tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran kartu peredaran darah kreatif dan unik. Dengan menggunakan kartu ini peserta didik didalam pembelajaran merasa didik lebih santai, menyenangkan, lebih semangat, serta dapat meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi organ peredaran darah manusia. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu peredaran darah kreatif dan unik dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi peredaran darah manusia dan fungsinya di kelas V SDN Mojotrisno tahun pelajaran 2021-2022. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari data pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar yang dicapai adalah 66% dengan nilai rata-rata 78,62. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 93,44. Dari data tersebut dapat kita lihat, hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Kata Kunci : hasil belajar, media pembelajaran, kartu

ABSTRACT

This research was carried out on students of SDN Mojotrisno class V in the academic year 2021-2022 semester I on theme 4 sub-theme 1 material of human blood circulation organs and their functions. This study aims to improve student learning outcomes on the material of human circulatory organs and their functions. The background of this research is the decline in learning outcomes caused by students who feel bored with the way the teacher presents material that is always monotonous and student-centered so that student learning interest decreases and results in student learning outcomes also decline. This research is Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles, one cycle is carried out for two meetings. Each meeting was attended by 29 students. Data collection techniques are observation sheets, test instruments and documentation. This research uses creative and unique blood circulation card learning media. By using this card, students in learning feel that students are more relaxed, fun, more enthusiastic, and can improve students' memory about the material of human blood circulation organs. Based on the results of the research described above, it can be concluded that the use of creative and unique blood circulation card media can improve learning outcomes of Natural Sciences on human blood circulation material and its functions in class V SDN Mojotrisno for the academic year 2021-2022. This increase can be seen from the data in cycle I and cycle II. In the first cycle, the learning completeness achieved was 66% with an average value of 78.62.

While in the second cycle, student learning completeness reached 100% with an average value of 93.44. From these data, we can see that student learning outcomes from cycle I to cycle II have increased.

Keywords: learning outcomes, learning media, cards

PENDAHULUAN

Hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai data untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu pembelajaran yang dilakukan di kelas. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada akhir evaluasi. Apabila hasil akhir belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar awal, maka hasil belajar dikatakan meningkat. Tetapi sebaliknya, apabila hasil akhir peserta didik lebih rendah, dibandingkan dengan hasil belajar awal, maka hasil belajar dikatakan menurun. Hasil belajar peserta didik dapat juga ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian materi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Sumantri (2015) "belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Sedangkan pengertian belajar menurut Nurrita (2018) "belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya". Dari pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan berproses yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan (kognitif), keterampilan (afektif), sikap (Psikomotorik) untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya. Suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil atau tuntas dapat dilihat dari salah satunya adalah hasil belajar dari setiap individu atau peserta didik. Menurut Gayatri (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Ekkayani (2017) "hasil belajar atau prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu". Sedangkan hasil belajar menurut Nurrita (2018) "adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku". Menurut Sulfemi (2019) "hasil Belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses belajar mengajar dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, untuk mencapai hasil yang optimal baik dalam aspek kognitif, efektif, ataupun psikomotorik". Dari beberapa pengertian hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diterima peserta didik sesuai dengan kemampuan yang diperoleh baik kognitif, afektif, dan psikomotorik pada akhir proses pembelajaran yang dilaksanakan saat itu.

Penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik inilah yang nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk melihat hasil belajar setiap peserta didik. Penilaian tersebut diharapkan selalu ada peningkatan disetiap akhir proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya terbalik. Pada pembelajaran di tema 4 subtema 1 materi organ peredaran darah manusia dan fungsinya khususnya kelas V SDN Mojotrisno hasil belajar peserta didik mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase pencapaian hasil belajar peserta didik, dari 29 peserta didik hanya 45 % peserta didik yang hasil belajarnya dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 55% peserta didik belum mencapai KKM, nilai Kriteria Ketuntasan materi ini adalah 75. Penyebab dari penurunan hasil belajar ini karena peserta didik merasa bosan dengan cara guru menyajikan materi yang selalu monoton dan berpusat padapeserta didik sehingga minat belajar siswa menurun dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga menurun.

Berdasarkan uraian di atas apabila keadaan ini terus berlangsung maka tidak menuntut kemungkinan semakin banyak peserta didik yang hasil belajar peserta didik dibawah KKM . Dengan latar belakang tersebut maka peneliti mencoba mengubah cara penyampaian materinya dengan menggunakan media pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat belajar, rasa percaya diri peserta didik, serta peserta didik lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang Peneliti gunakan adalah media kartu. Menurut Mulyani (2017) “Media kartu (flash card) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu harga bahan cukup murah, mudah diperoleh di lingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, warna warni yang menarik. Dengan demikian dapat merangsang peserta didik untuk aktif belajar. Rasa ketertarikan peserta didik dalam pelajaran akan lebih besar daripada sekedar tugas dan penjelasan verbal saja”. Media kartu yang peneliti gunakan diberi nama Media kartu peredaran darah kreatif dan Unik. Kartu ini dipandang kreatif dan unik sehingga nantinya dapat menimbulkan semangat belajar peserta didik untuk selalu ingin membaca dan peserta didik akan faham dengan sendirinya. Dengan semangat membaca yang tinggi maka peserta didik nanti diharapkan dapat menjawab setiap soal yang diajukan untuk mereka dan akhirnya menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Penggunaan Media Kartu Peredaran Darah Kreatif dan Unik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Mojotrisno”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2021-2022 pada siswa kelas V SDN Mojotrisno Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang dengan jumlah 29 peserta didik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang fokus pada permasalahan hasil belajar peserta didik. Penelitian Tindakan kelas merupakan bentuk penelitian tindakan yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas serta memiliki ciri khusus yaitu adanya tindakan nyata yang dilakukan sebagaimana bagian dari kegiatan penelitian dalam rangka memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan konsep dasar pada Model Kemmis & Taggart di manapada penelitian ini terdapat satu perangkat dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan Refleksi. Untaian tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Penelitian ini menggunakan 2 (dua) siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahapan perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Masing-masing siklus dilaksanakan selama dua pertemuan, siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Oktober 2021 dan pertemuan kedua hari Kamis pada tanggal 21 Oktober 2021. Sedangkan untuk siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Oktober 2021, pertemuan ke dua hari Kamis tanggal 28 Oktober 2021.

Dalam penelitian ini untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan media pembelajaran yang berupa kartu yang diberi nama kartu peredaran darah kreatif dan unik. Dimanamedia kartu ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi peredaran darah manusia dan fungsinya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi ,instrumen tes dan dokumentasi . Lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen tes yang digunakan berupa soal esai yang harus dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan media kartu peredaran darah kreatif dan unik. Sedangkan pengambilan data melalui dokumentasi kegiatan peserta didik dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran. Dan untuk teknik analisis datanya berupa deskripsi kuantitatif. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi, dari instrumen nilai hasil tes, dan dari dokumentasi dicari nilai rata-rata dan

presentasi ketuntasan secara klasikal. Setelah pengambilan data selesai maka dilakukan tindakan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

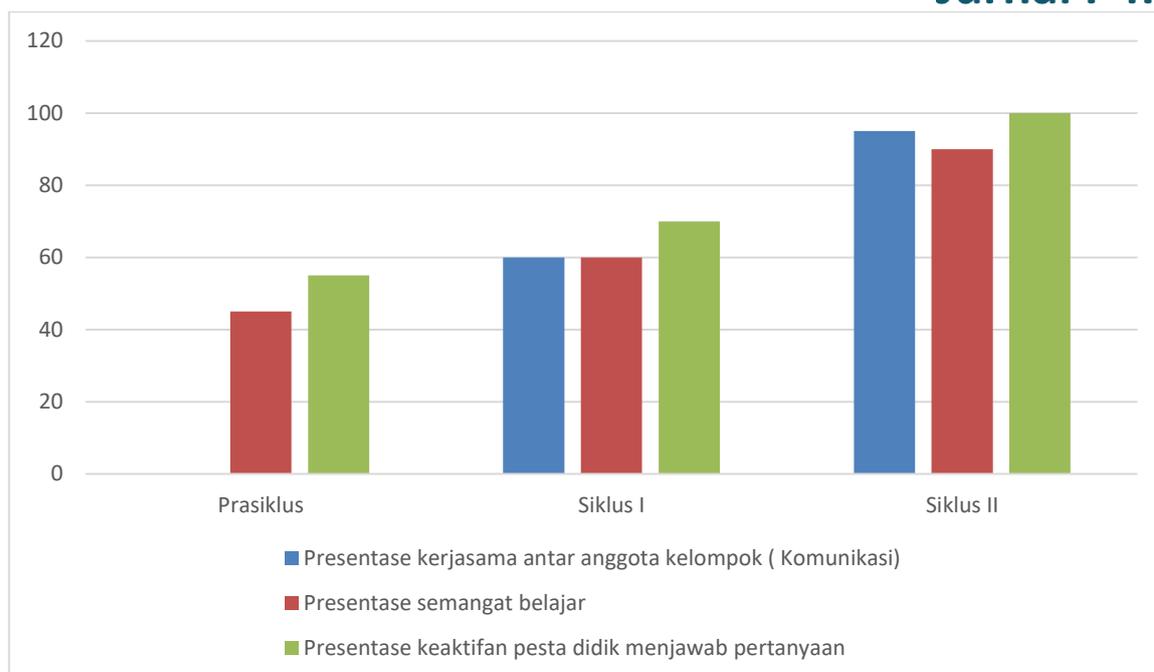
Hasil

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan perkembangan pada setiap siklus. Penelitian ini menggunakan data deskripsi kuantitatif yang disajikan pada tabel. Pengambilan data diperoleh dari hasil observasi, dari instrumen nilai hasil tes, dan dari dokumentasi dicari nilai rata-rata dan presentasi ketuntasan secara klasikal pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada setiap siklus setelah menggunakan media pembelajaran kartu peredaran darah kreatif dan unik. Berikut hasil observasi dan hasil peningkatan yang dicapai oleh peserta didik yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

Tabel 1. Presentase Keaktifan Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Presentase kerjasama antar anggota kelompok (Komunikasi)	Presentase semangat belajar	Presentase keaktifan pesta didik menjawab pertanyaan	Keterangan
Prasiklus	-	45	55	Peserta didik lebih suka diam mendengarkan guru menjelaskan
Siklus I	60	60	70	Menunjukkan peningkatan pada keaktifan namun belum maksimal (capaian 85%)
Siklus II	95	90	100	Menunjukkan peningkatan sudah maksimal (capaian 85%)

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran dapat digambarkan didalam tabel 1. Pada siklus I keaktifan belajar siswa mengalami pada setiap siklusnya mengalami peningkatan setelah menggunakan media kartu peredaran darah kreatif dan unik tetapi keaktifan belajar peserta didik dapat dikatakan belum maksimal. Hal ini dikarenakan batas maksimal presentasi keaktifan yang peneliti gunakan adalah 85%. Pada siklus I presentase kerjasama antar anggota kelompok (Komunikasi) naik menjadi 60 % yang awalnya tidak ada, presentase semangat belajar menjadi 60%, Presentase keaktifan pesta didik menjawab pertanyaan menjadi 70 %, sedangkan pada siklus II mengalmi kenaikan yang signifikan yaitu presentase kerjasama antar anggota kelompok (Komunikasi) naik menjadi 95% yang awalnya 60%, presentase semangat belajar menjadi 90% yang awalnya 60%, Presentase keaktifan pesta didik menjawab pertanyaan menjadi 100% yang awalnya 70%. Dari peningkatan ini maka pada siklus II untuk keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu peredaran darah kreatif dan unik pada materi peredaran darah manusia dan fungsinya dapat dinyatakan maksimal atau tuntas sehingga tidak perlu adanya siklus berikutnya. Presentase keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat juga menggunakan diagram batang berikut ini.



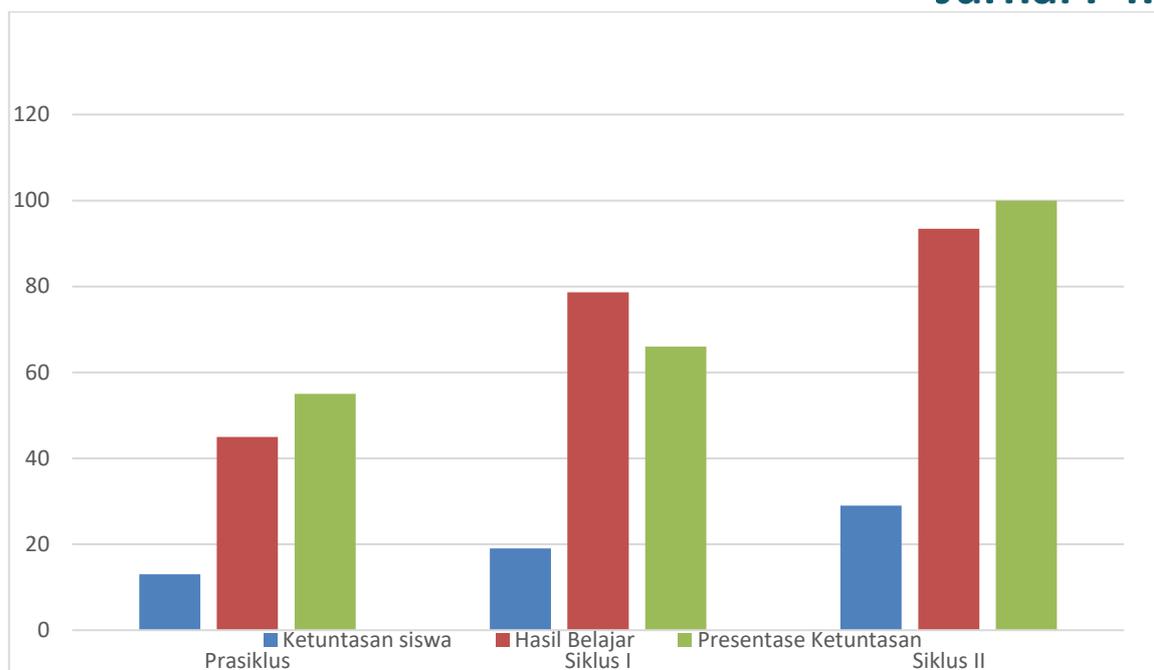
Gambar 1. Presentase keaktifan Peserta Didik

Selain menggunakan data observasi pada proses pembelajaran di penelitian ini juga mengambil data menggunakan instrumen tes tulis yang dikerjakan peserta didik. Berikut ini adalah pengambilan data untuk ketuntasan Peserta didik

Tabel 2. Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Prasiklus, Siklus I dan II

Siklus	Ketuntasan Peserta Didik	Rata-rata Belajar	Presentase Ketuntasan	Keterangan
Para Siklus	13	45,00	55%	
Siklus I	19	78,62	66%	Meningkat
Siklus II	29	93,44	100%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2. Dapat dilihat bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar yang dicapai peserta didik 66% dengan nilai rata-rata 78,62. Hasil ini belum mencapai ketuntasan maksimal hasil belajar karena masih ada 10 peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100 % dengan nilai rata-rata 93,44. Jadi sudah dapat dikatakan tuntas. Dari data tersebut dapat kita lihat, hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata dan ketuntasan belajar siklus I dan II juga disajikan dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut.



Gambar.1 Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Siklus I dan II

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Mojotrisno pada semester satu tahun pelajaran 2020-2021 pada kelas 5 yang dilakukan selama dua siklus mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi antara prasiklus dengan siklus I. Siklus I, ketuntasan belajar yang dicapai peserta didik 66% yang awalnya hanya 55% mengalami kenaikan 11% sedangkan nilai rata-rata pada siklus I adalah 78,62 yang awalnya 45,00 mengalami peningkatan 23,62. Hasil ini belum mencapai ketuntasan maksimal hasil belajar karena masih ada 10 peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% mengalami peningkatan 34% dengan nilai rata-rata 93,44. Sehingga pembelajaran menggunakan media kartu peredaran darah kreatif dan unik dapat dikatakan tuntas dan berhasil.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyono dkk. (2016) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media kartu kwartet hasil belajar mengalami kenaikan disetiap siklusnya dan hasil mencapai target yang diharapkan. Hal ini ditunjang dari data yang menyatakan bahwa presentase perencanaan pembelajaran dari awal yaitu 60%, siklus I sebesar 80%, siklus II sebesar 100%. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mulyani (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu (Flash Card) dapat meningkatkan hasil belajar biologi khususnya konsep mutasi. Hal ini ditunjang dari data yang disampaikan yaitu hasil dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan pada hasil rata-rata tes yaitu dari 74,63 menjadi 82,7.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulfemi (2018) yang menyimpulkan bahwa 1) Bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya dinilai dengan hasil belajar saja namun dapat dilihat dari proses kegiatan hal ini dapat terlihat berdasarkan pengamatan guru terhadap pesertra didik pada kegiatan prasiklus peserta didik yang dapat menjawab 5 orang dari 29 peserta didik atau 17,5% dengan hasil belajar yang tuntas hanya 12 orang dari 29 peserta didik atau 41,4% dengan nilai rerata kelas yang diperoleh 66. Pada siklus I hasil pengamatan peserta didik yang dapat menjawab 11 orang dari 29 peserta didik atau 37,9% dengan hasil belajar yang mencapai ketuntasan hanya 13 orang atau 44,8% dengan nilai rerata kelas 86,3.

Sedangkan hasil pengamatan pada siklus 2 mengalami peningkatan hasil pengamatan peserta didik yang dapat menjawab 26 orang atau 89,7% dengan ketuntasan belajar 23 orang atau 79,3 % dengan nilai rerata kelas yang diperoleh 78,3. 2) Dengan menerapkan model pembelajaran Tames Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi bagi peserta didik, dan 3) Materi yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti oleh peserta didik, Tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, serta membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2020) yang menyatakan bahwa Setelah siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran Flash card pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 70.28, namun hasil ini belum memenuhi target hasil belajar siswa mata pelajaran tematik yaitu 95% .Bila dihitung berdasarkan nilai rerata pretes, kelompok siswa yang diberi perlakuan pembelajaran dengan Flash Card setelah dilaksanakannya siklus ke II mengalami peningkatan rerata hasil belajar sebesar $80,400 - 69,00 = 11,600$. Berdasarkan hasil pada sisklus penelitian tersebut di atas, dapat ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar tema “Kegiatanku” antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran dengan dibantu media Flash Card.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Batty dkk. (2019). Yang menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan meningkatnya hasil belajar operasi bilangan siswa pada materi bilangan pecahan dan bilangan bulat di pra siklus menjadi 26%, siklus I yaitu 58%, dan siklus II yaitu 84%.. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar operasi bilangan siswa SMP Negeri 2 Merauke.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, kelebihan menggunakan media pembelajaran kartu khususnya kartu peredaran darah kreatif dan unik dalam pembelajaran peredaran darah manusia dan fungsinya di kelas V SDN Mojotrisno semester I adalah peserta didik lebih santai, menyenangkan, lebih semangat, serta dapat meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi organ peredaran darah manusia dan fungsinya juga dapat meningkatkan rasa persatuan yang erat karena dalam pembelajaran ini menggunakan sistem permainan yang sportif. Semua kelebihan tersebut untuk mendukung proses pembelajaran karena dengan kartu tersebut peserta didik dapat belajar dengan bermain. Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar dan hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pula. Selain memiliki kelebihan kartu peredaran darah kreatif dan unik ini juga memiliki kelemahan. Kelemahannya adalah kartu ini mudah sobek dan kadang-kadang peserta didik menyalahgunakan kartu tersebut sehingga kartu muda hilang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu peredaran darah kreatif dan unik dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi peredaran darah manusia dan fungsinya di kelas V SDN Mojotrisno tahun pelajaran 2021-2022. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari data pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar yang dicapai adalah 66% dengan nilai rata-rata 78,62. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 93,44. Dari data tersebut dapat kita lihat, hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Selain peningkatan hasil belajar yang menjadi produk dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi masukan kepada peneliti lain, guru, siswa, dan sekolah. Guru dapat melakukan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran diinginkan. Siswa dapat belajar

dengan menyenangkan dan materi dapat diterima dengan baik. Sedangkan sekolah dapat meningkatkan kualitas capaian nilai akademik peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Batty, M., Fitrianti, H., & Palittin, I. D. (2019). Pemanfaatan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Bilangan. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 83-89.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa . *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Gayatri, A.M & Ningtyas, S.I (2017). Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan : *Research and Development Journal Of Education*, 4(1), 5
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan media kartu (flash card) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143-148.
- Mulyono, M., Julia, J., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 481-490.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14.
- Sulfemi, W. B. (2019). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar ips.
- Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok: PT Rajagrafindo, 2015), 2
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.