

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* TERINTEGRASI *QR-CODE* PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDI SURYA BUANA

Ahmad Rifky Maulana

PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

200103110080@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop an interactive learning media namely flashcards with the material is cultural diversity in Indonesia, to assess students' outcomes, and to determine the validity level of the media, it's hoped that will assist the learning process of fourth-grade students at SDI Surya Buana Malang in understanding the material of cultural diversity in Indonesia. his research uses the research and development (R&D) method with the Borg and Gall model, which consists of 10 stages, summarized into 7 stages: (1) Research and information gathering, (2) Planning, (3) Developing the initial product, (4) First field trial, (5) Product revision, (6) Field trial, (7) Final product revision. The research subjects were 15 fourth-grade students at SDI Surya Buana Malang. The resulting product is a flashcards media that integrated with QR code featuring picture cards of Indonesia's cultural diversity with explanations behind the cards embedded in the QR code, which links to an animated video on YouTube. Data collection techniques include observation, interviews, pretest and posttest, and documentation. The results of this study are in the form of qr-code integrated flashcard media products, while the results of this media validation meet the criteria of very valid with a value from the media expert validator of 88% and a value from the material expert validator of 92% also categorised this media as very interesting.. Before using the QR-code integrated flashcards, the students' learning outcomes averaged 40%. After using the flashcards, their learning outcomes increased to 86%. It can be concluded that the use of QR-code integrated flashcards successfully improved students' learning outcomes.

Keywords: Dovelopment; Flashcard Media; Learning Outcomes; Qr-code; IPAS.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif yaitu flashcard dalam materi keberagaman budaya di Indonesia dan mengetahui hasil belajar siswa, serta mengetahui tingkat kevalidan media, sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV SDI Surya Buana Malang, dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall 10 tahapan yang telah diringkas menjadi 7 tahapan (1). Penelitian dan pengumpulan informasi, (2). Perencanaan, (3). Mengembangkan bentuk awal produk,(4). Uji coba lapangan pertama, (5). Revisi produk, (6). Uji coba lapangan, (7), Revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas IV SDI Surya Buana Malang. Produk yang dihasilkan berbentuk media flashcard terintegrasi *qr-code* yang berupa kartu bergambar keberagaman budaya di indonesia dan terdapat penjelasan dibalik kartu di *qr- code* yang berisi video animasi di youtube. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara, pretest dan posttest, serta dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah berupa

produk media *flashcard* terintegrasi *qr-code*, adapun hasil validasi media ini memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli media sebesar 88% dan nilai dari validator ahli materi sebesar 92% juga dikategorikan media ini sangat menarik. Sebelum menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* presentase hasil belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 40%. Setelah menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* hasil belajar siswa meningkat menjadi 86%. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapatkan setelah menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata-Kata Kunci: Pengembangan ; Media *flashcard* ; Hasil belajar; *Qr-Code*; IPAS.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu – ilmu sosial seperti ilmu pendidikan dan sejarah yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial dan humaniora.

Tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitik beratkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah – masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu, dapat berpikir kritis, kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai – nilai budaya bangsa (Siska, 2016).

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari – hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Akan tetapi berdasarkan hasil observasi pra penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDI Surya Buana Malang, peneliti menemukan bahwasanya guru hanya menggunakan metode cermah dalam pembelajaran dan juga memperlihatkan youtube sebagai pendukung materi yang telah diajarkan sebelumnya oleh guru, disisi lain guru menggunakan LKPD dan menggunakan quiziz sebagai bahan evaluasi. Oleh sebab itu siswa agak cenderung bosan terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang mana media pembelajaran tersebut gabungan dari media yang dipakai oleh guru tersebut. Berangkat dari ketertarikan peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran terkhusus kelas IV peneliti berinisiatif mengembangkan media *flashcard* terintegrasi QR-Code yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran IPAS sehingga dapat membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran dikelas dan dapat meningkatkan siswa dalam hasil belajar.

Berdasarkan uraian sebelumnya, pertanyaan penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah : Bagaimana prosedur pengembangan media *Flashcard* berbasis QR Code sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV SDI Surya Buana?, Bagaimana tingkat kemenarikan media *Flashcard* berbasis QR Code pada siswa?, Bagaimana hasil belajar siswa SDI Surya Buana sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis QR-Code?, oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah media *flashcard* terintegrasi *qr-code* layak digunakan, apakah dapat diterapkan dalam pembelajaran kelas IV

Sdi Surya Buana Malang, dan apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV SDI Surya Buana Malang.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Sebenarnya media merupakan salah satu hal komponen sistem pendidikan, media harus memainkan peran penting dalam keseluruhan proses pendidikan dan dimasukkan kegiatan dalam pembelajaran dan siswa dapat terlibat dengan media yang mereka pilih, tujuan akhir dari pemilihan media merupakan segala hal dipakai untuk menyebarkan gagasan dan pemikiran siswa agar dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang tearah, tersusun, dan disengaja dianggap sebagai media pembelajaran (Nurrita, 2018). Bahwa media adalah suatu alat atau sumber yang membentuk lingkungan pendidikan dimana pengetahuan dan kemampuan siswa dapat diperoleh (Kurniawati, t.t.). Dengan demikian media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan proses belajar dan mempermudah proses pembelajaran, untuk membangkitkan siswa dalam hal motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pengertian Flahscard

Media flashcard adalah kartu kecil yang didalamnya terdapat teks, simbol, atau gambar yang mengarahkan siswa pada objek terkait dalam gambar tersebut. Kartu bergambar yang dibuat dengan foto atau gambar lain dikenal sebagai flashcard, dan memiliki keterangan gambar pada bagian belakangnya (Wahyuni, 2020). Dikarenakan modelnya yang menarik dan mudah dibawa kemana-mana, selain itu materi didalam flashcard dapat membantu siswa dalam mengingat pelajaran yang diberikan guru. Selain itu media ini merupakan sumber pembelajaran yang membantu dalam berbagai macam hal seperti meningkatkan kemampuan mengingat, mengajarkan kemandirian, dan meningkatkan pemahaman siswa (Shafa dkk., 2022). Dapat disimpulkan bahwa media flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang praktis, menarik, mudah dibuat dan dibawa kemana-mana, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Flashcard juga memberikan effect visual imagery pada siswa, dimana siswa lebih mudah mengingat dengan gambar dari pada teks saja.

3. QR-Code Pada Pembelajaran

Pada tingkat sekolah dasar QR-Code digunakan sebagai alat alternatif untuk menyesuaikan materi pembelajaran. QR-Code bertujuan untuk meningkatkan kegunaan media yang dapat diakses setiap saat dan dimana saja (Wulandari & Sayekti, 2022). Dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar media flashcard yang dikombinasikan dengan QR-Code merupakan inovasi baru. Kartu yang awalnya hanya berisi gambar dan informasi materi dapat ditambahkan ke video pembelajaran yang berisi materi.

4. Hasil Belajar

Secara sederhana pengertian hasil belajar adalah “kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Indikator ketercapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan atau tingkah laku. Benyamin Bloom (1956) berpendapat bahwa aspek perilaku tujuan pembelajaran meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

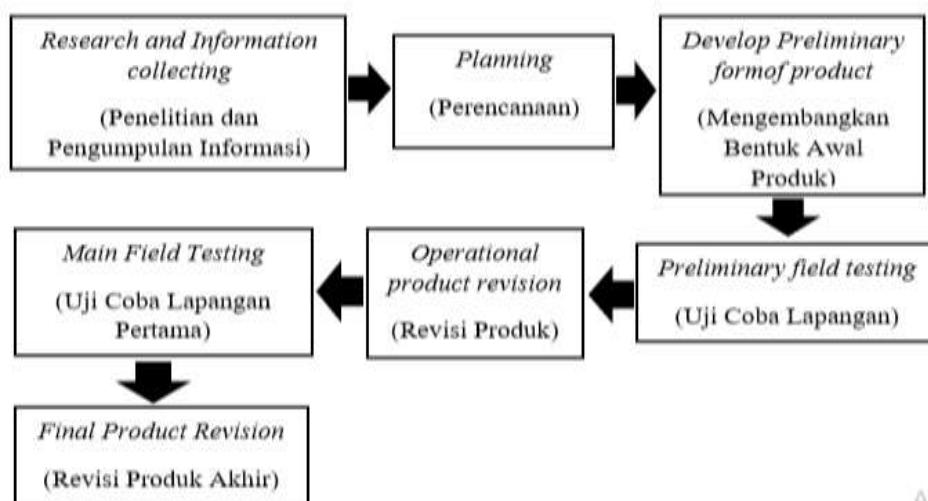
Menurut Romizoswki (1982) dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu :

- a. Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berfikir logis.
- b. Keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perceptual.
- c. Keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan self control.
- d. Keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan

Suatu kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar dari terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru di kelas dan sekolah dikenal sebagai hasil belajar (Wahyuni, 2020). Hasil belajar siswa tidak dapat ditentukan hanya dengan menilai pengetahuannya saja, akan tetapi dinilai dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan setiap siswa harus diperhitungkan karena faktor – faktor ini akan berdampak pada hasil belajar siswa (Febriyanto & Yanto, 2019). Dengan demikian, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

METODE

Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian di mana produk dikembangkan dan diuji coba. Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran pada penelitian ini berupa flashcard berbasis QR-Code pada materi keberagaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDI Surya Buana Malang. Model *Borg and Gall* merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa langkah – langkah pada penelitian *Borg and Gall* yaitu 10 tahapan akan tetapi, pada penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi 7 tahapan sebagai berikut:



HASIL

A. Hasil Validasi Ahli Media

Seorang validator ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah Galih Puji Mulyoto, M.Pd, seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki keahlian dalam pengembangan media. Berikut adalah presentasi data kuantitatif dari angket yang digunakan:

Skor penilaian yang diberikan oleh ahli media diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dielaskan dalam metode penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa data sangat layak diuji dengan rumus:

$$P = \sum x / \sum i \times 100 \%$$

$$P = 88 / 100 \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh skor sebesar 88 % dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk ini layak digunakan.

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Seorang validator ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Waluyo Satria Adji, M.Pd.I, seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah presentasi data kuantitatif yang diperoleh dari angket :

Skor penilaian yang diberikan oleh ahli materi diolah dengan menggunakan rumus analisis validasi data seperti yang dijelaskan dalam metodologi penelitian. Hasilnya menunjukkan validitas dan kesesuaian yang tinggi untuk pengujian, ditentukan dengan menghitung :

$$P = \sum x / \sum i \times 100 \%$$

$$P = \sum x / \sum i \times 100 \%$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh skor sebesar 92 % dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terkandung didalam media *Flashcard Terintegrasi Qr-Code* sangat layak digunakan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

C. Hasil Data Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan metode diskusi dengan didukung oleh media flashcard berbasis QR-Code. Hasil dari uji coba lapangan ini mencakup data kuantitatif berupa nilai pretest dan posttest siswa, yang dapat dilihat sebagai berikut :

NO	Pre test		Pos test	
	≤ 80	≥ 80	≤ 80	≥ 80
1.	6	9	2	13
Jumlah Total Keseluruhan Siswa: 15		Jumlah Total Keseluruhan Siswa: 15		
Siswa: 15				

Dari data yang telah disajikan, dilakukan pengolahan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media interaktif. Skor kriteria ketuntasan belajar yang digunakan oleh peneliti disesuaikan dengan struktur kurikulum sekolah, yaitu 80. pretest dan posttest siswa dianalisis menggunakan rumus analisis pretest dan posttest yang terdapat pada Bab III, yaitu:

$$P = \sum x / \sum x_i \times 100\%$$

$$P = 6 / 15 \times 100\%$$

$$P = 40 \%$$

Pada tahap pretest, diperoleh persentase siswa sebesar 40 %. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa 40 % siswa belum mencapai nilai KKM (80). Berdasarkan tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 40% termasuk dalam kategori "tidak efektif". Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan media interaktif dengan metode diskusi, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin dalam posttest. Dalam posttest, diperoleh persentase sebesar 86 % dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \sum x / \sum x_i \times 100 \%$$

$$P = 13 / 15 \times 100\%$$

$$P = 86 \%$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 86% siswa telah mencapai atau melebihi nilai KKM yang ditetapkan sebesar 80. Berdasarkan tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 86% termasuk dalam kategori sangat efektif.

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Proses validasi dan uji coba telah selesai dilakukan dan dari proses tersebut telah dihasilkan data yang digunakan untuk evaluasi produk. Evaluasi produk media flashcard berbasis QR – Code difokuskan pada aspek desain, materi dan efektivitas penggunaannya. Aspek desain perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas 4, termasuk peilihan jenis tulisan, gambar, dan tata letak yang sesuai.

Aspek evaluasi terakhir adalah efektivitas penggunaan media, subjek penerapan media flashcard adalah 15 siswa kelas 4 di SDI Surya Buana Malang. Media flashcard berbasis QR-Code telah melalui tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dari uji coba tersebut, diperoleh hasil bahwa media flashcard ini :

1. Menggunakan jenis tulisan yang menarik
2. Menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa
3. Media flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena di dalamnya mengandung materi yang lengkap.

Dengan demikian media flashcard berbasis QR-Code berperan penting dalam memperjelas materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, terutama dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang. Media flashcard berbasis QR-Code dengan bentuk kartu dan mudah dibawa dilengkapi dengan suara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya

audio, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar mengajar. Keaktifan tersebut dapat terjadi karena media audio memiliki unsur inovasi dalam pembelajaran.

B. Tujuan Penggunaan Media *Flashcard*

Media flash card merupakan media sederhana yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran IPS. Jika dilihat dari bentuknya flashcard termasuk media dua dimensi atau grafis, yaitu media yang mempunyai ukuran Panjang dan lebar, secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan – pesan pendidikan, media ini digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata – kata, angka serta bentuk simbol atau lambang. *Flash cards* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa (Utami dkk., 2021). Salah satu indikasi bahwa visual imagery memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar dari pada tulisan”.

C. Hasil Belajar Siswa SDI Surya Buana

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar siswa dapat diukur dari berbagai aspek termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman konsep (Krisdiana & Jamaludin, 2023). Proses belajar siswa yang efektif biasanya menghasilkan kemampuan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Selain itu, hasil belajar juga mencakup perkembangan sosial emosional, seperti kemampuan berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik. Evaluasi hasil belajar bisa dilakukan melalui presentasi, tes, dan observasi dalam konteks pembelajaran formal maupun informal, dengan mendalaminya pendidik dapat memahami sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Bloom ada 3 ranah atau dominan besar sebagai berikut: (1) Ranah Kognitif, meliputi: (a) Mengenal (recognition); (b) Pemahaman (comprehension); (c) Penerapan atau aplikasi (application); (d) Analisis (analysis); (e) Sintesis (synthesis); (f) Evaluasi (evaluation). (2) Ranah Afektif, apabila guru mau mengukur aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa maka pertanyaan yang disusun menghendaki respons yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi siswa terhadap hal-hal yang relatif sederhana tetapi bukan fakta. (3) Ranah Psikomotor, perkataan psikomotor berhungan dengan kata “motor, sensory-motor atau perceptualmotor”. Jadi ranah psikomotor berhungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya. Yang termasuk ke dalam klasifikasi gerak di sini mulai dari gerak yang paling sederhana yaitu melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta komputer (Dr. Julhadi & Nur Kholik, 2021).

Media flashcard berbasis QR-Code diterapkan dengan menggunakan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan tersebut terbagi menjadi 4 tahapan diantaranya: Guru menentukan materi pelajaran yang akan didiskusikan, siswa mempersiapkan diri dengan materi yang telah diberikan guru, masing – masing siswa dari perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan setelah masing – masing kelompok melakukan presentasi lalu dilanjutkan dengan diskusi bersama kelompok lain. Media flashcard berbasis QR-Code diterapkan dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Melalui diskusi siswa dapat mengembangkan pemahaman dan pemikiran. Hal ini membantu siswa

melihat topik dari berbagai sudut pandang dan mendapatkan wawasan baru yang tidak mungkin mereka sadari sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan penelitian diatas peneliti dapat memberi kesimpulan bahwa:

1. Media *Flashcard* Terintegrasi *Qr-Code* merupakan media sederhana yang dapat digunakan kapanpun dan dimana saja, yang terbuat dari bahan kertas stiker untuk cover, serta menggunakan kertas AP 260 untuk materi dengan ukuran 6 X 9 cm.
2. Berdasarkan hasil dari wawancara kepada siswa dapat diketahui bahwa penggunaan media flashcard berbasis QR-Code mendapatkan respon menarik dari siswa karena dapat mengubah gaya belajar yang biasanya membosankan jadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami, mengingat materi pembelajaran yang dilakukan di kelas.
3. Sebelum menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* presentase hasil belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 40 % setelah menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* hasil belajar siswa meningkat menjadi 86 %, maka hasil yang didapatkan setelah menggunakan media *flashcard* terintegrasi *qr-code* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Dr. Julhadi, M. A., & Nur Kholik, M. S. I. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Edu Publisher.
<Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Bfcleaaaqbaj>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108.
<Https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V3i2.302>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354.
<Https://Doi.Org/10.38048/Jipcb.V10i2.1257>
- Kurniawati, P. S. (T.T.). *Pengembangan Media Flashcard Tentang Alat Musik Tradisional Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Wates 2 Kota Mojokerto*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
<Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Zpq4eaaaqbaj>
- 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.
<Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171>

- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2258>
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar Ips Untuk Sd/Mi*. Garudhawaca.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i2.933>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V4i1.23734>
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu Pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i4.3258>