
Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Cara Tumbuhan Beradaptasi Terhadap Lingkungannya Kelas Vi Di Sekolah Dasar

Firanty Hafidzah Alqirany¹, Ani Nur Aeni², Ali Ismail³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

*Corresponding author: firantyhafidzah14@upi.edu

ABSTRACT

Natural science is a subject that places an emphasis on providing students with direct experience in order to cultivate competencies necessary for observing and comprehending the natural world. Based on the results of problem identification it was found that the teacher had not used innovative learning media in learning science. Students were less engaged in learning as a result, and learning outcomes were poor. So it is important to foster cheat sheet media in science learning.

The following are the goals of this study: 1) Be familiar with the design of flashcard media products as learning media for improving class VI learning outcomes; 2) Being familiar with the description of the products of the flashcard media as learning media that can improve the learning outcomes of students in class VI; (3) Understanding the expert's response to the use of flashcard media design as a learning tool to enhance the learning outcomes of Class VI students. The Design and Development (D&D) model is utilized in this research methodology. This study's population consisted of 29 students and a class VI homeroom teacher from SDN Sukakarta's sixth grade. Student and teacher questionnaires were the instruments used in this study. The outcomes demonstrated that three aspects were investigated: access aspects, material aspects, and design aspects. 1) Creating media for flashcards that are straightforward can make it simpler for students in sixth grade to comprehend information about how plants adapt to their surroundings and the designs made are categorized as very good according to students and teachers; (2) Flashcards as learning media to find out how plants adapt to their environment, in the material aspect, based on the student data, the assessment results are in the very good category, and based on the teacher data, they are in the good category. 3) In the meantime, based on the results of the student and teacher data, the results regarding accessibility fall into the very good category for the students and the good category for the teachers.

Keywords: Media, Flashcard; Science; Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Studi IPA memberikan penekanan yang kuat pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa guna menumbuhkan keterampilan yang diperlukan guna menyelidiki serta memahami dunia alam. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, diketahui kalau pengajar belum memakai media pembelajaran baru saat mengajar IPA. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam pembelajaran serta hasil belajarnya buruk. Sehingga penting guna menumbuhkan media contekan atas pembelajaran IPA. Adapun tujuan atas penelitian ini yakni: 1) Mengenal desain produk media *flashcard* selaku media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI; 2) Mengenal deskripsi produk media *flashcard* selaku media pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI; (3) Memahami tanggapan ahli atas pemakaian desain media *flashcard* selaku sarana pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Model Design and Development (D&D) dipakai dalam metodologi pengkajian ini. Populasi penelitian ini terdiri dari 29 siswa serta wali kelas VI dari kelas VI SDN Sukakarta. Angket siswa serta guru yakni instrumen yang dipakai dalam penelitian ini. Hasilnya menegaskan kalau tiga aspek diselidiki: aspek akses, aspek material, serta aspek desain. 1) Menurut siswa serta guru, pembuatan media *flashcard* yang dirancang secara lugas bisa mempermudah siswa kelas VI dalam memahami informasi atas cara tumbuhan beradaptasi dengan lingkungannya. Desain yang telah dihasilkan dinilai sangat baik; (2) *Flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mengetahui cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya, berdasarkan data siswa, hasil penilaian aspek materi berada pada kategori sangat baik, serta

berdasarkan data guru berada pada kategori baik. 3) Sementara itu, sesuai hasil data siswa serta guru diperoleh hasil atas aksesibilitas masuk atas posisi sangat baik guna siswa serta posisi baik guna guru.

Kata Kunci: Media; Flashcard; IPA; Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Era digital merupakan masa yang ditandai dengan adanya teknologi digital. Teknologi yang dominan pada era digital ini adalah teknologi internet. Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan sangat cepat. Pendidikan yakni salah satu bidang yang memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat. Teknologi yang dominan pada era digital ini adalah teknologi internet (Aeni et al., 2019). Tercapainya tujuan pembelajaran menegaskan keberhasilan suatu pendidikan. Tujuan pembelajaran berpusat pada penguasaan konsep, menurut Rahmah et al. (2017). Menurut (Myori, 2019). pengalaman belajar siswa mungkin memiliki dampak yang lebih besar atas hasil belajarnya. Akibatnya, pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan pemakaian strategi serta metode yang tepat. Sejumlah faktor memiliki dampak yang signifikan atas pencapaian tujuan pembelajaran, salah satunya yakni media pembelajaran (Rozie, 2018).

Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari Pendidikan. Menurut (Husniyah, 2017) media memiliki peran yang krusial dan strategis dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat memperoleh tingkat pembelajaran yang efektif dan efisien serta memperoleh materi dari guru dengan lebih cepat (Putri, 2022). Penggunaan media memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selain berfungsi sebagai sarana penyalur ilmu pengetahuan, media pembelajaran berperan penting dalam mencegah terjadinya hambatan belajar, sehingga guru dapat berkomunikasi dengan siswa secara efektif dan efisien (Mudlofir & Rusydiyah, 2016).

Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan pada masa kini salah satunya flashcard. *Flashcard* ini yakni media pembelajaran berupa gambar, biasanya dihasilkan dari foto, simbol, maupun gambar di bagian depan, dengan penjelasan berupa kata maupun frasa di bagian belakang gambar flashcard (Angreany, 2017). Siswa bisa memperoleh materi dari guru dengan lebih cepat serta memperoleh tingkat belajar yang efektif serta efisien Siswa diingatkan maupun diarahkan pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar dengan media flashcard. Ada beberapa keuntungan memakai media pembelajaran flashcard, antara lain biayanya murah, mudah dibawa, mudah dipakai, serta mudah dibawa karena bobotnya yang ringan. Selain itu, media flashcard bisa disusun berjajar serta diperbanyak guna mendorong pembelajaran aktif di kalangan siswa. Menurut (Munthe, 2018) pemakaian media flashcard akan meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu pemahamannya, memungkinkan mereka guna berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm dikenal dengan media flashcard. Foto maupun gambar yang digambar dengan tangan, serta gambar dari masa lalu maupun gambar dari kartu flash, semuanya yakni contohnya. Gambar-gambar pada flashcard yakni urutan pesan, serta di bagian belakang kartu terdapat keterangan guna setiap gambar (Susilana dan Riyana, 2009: 94).

Mata pelajaran IPA dikatakan sulit karena banyak yang menganggap bahwa mata pelajaran IPA hanya membahas tentang teori-teori, dan rumus-rumus saja yang dipelajari. Maka dari itu sebagai guru atau calon guru harus dapat merubah pola pikir peserta didik tentang mata pelajaran IPA yang dianggap sulit oleh peserta didik agar dapat dengan mudah dipahami, selalu teringat dan menyenangkan untuk mempelajari IPA. Menurut (Nurhayati et al., 2016) pada pembelajaran IPA di SD tidak semua materi IPA yang diajarkan hanya melalui penjelasan guru saja, akan tetapi banyak materi IPA di SD yang perlu dilakukan dengan cara pengamatan dan percobaan agar siswa dapat mengalami secara langsung. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada mata pelajaran IPA, salah satunya guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi apa yang akan disampaikan pada proses pembelajaran berlangsung (Aeni et al., 2017).

Menurut (Ismail & Gumilar, 2019) Hasil Belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi sering dikaitkan dengan masalah hasil belajar siswa. Kemungkinan adanya faktor-faktor yang berdampak atasnya, semacam pembelajaran yang kurang efektif maupun siswa yang kurang motivasi guna mengikuti proses pembelajaran, dimunculkan oleh hubungan ini. Kualitas pemahaman siswa atas materi dampak atas hal ini. Keterampilan yang diperoleh siswa selaku hasil atas pelaksanaan pembelajaran disebut selaku hasil belajar. Aspek kognitif, afektif, serta psikomotor termasuk dalam kemampuan tersebut. Aktivitas evaluasi yang bertujuan guna memperoleh data pembuktian yang akan menegaskan tingkat kemampuan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran bisa dipakai guna melihat hasil belajar.

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran *Flashcard* yakni media yang dibuat oleh peneliti. Guna menarik minat siswa dalam belajar, sumber daya ini dirancang dengan sebaik serta semenarik mungkin. Oleh karena itu penulis mengangkat judul "Pengembangan Media Flashcard Pada Pelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas VI SDN Sukakarta".

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan (Aeni et al., 2022). Metode D&D (*Design and Development*) dipakai dalam studi pengembangan ini. Tujuan penelitian yakni mengembangkan produk berupa media flashcard menjadi dasar pemilihan pendekatan penelitian ini. Pada tahun 2023, penelitian dilangsungkan di salah satu SD yang terletak di Kecamatan Kertajati Kabupaten Majalengka Jawa Barat. Subyek eksplorasi yakni dua orang ahli selaku ahli materi serta ahli media, seorang pendidik selaku tenaga ahli pembelajaran IPA di SD serta 26 siswa kelas VI. Guru serta siswa serta ahli media serta materi dijadikan selaku sumber data. Teknik pengumpulan data memakai tes serta angket observasi Kuesioner serta soal tes yakni instrumen yang dipakai. Model pengembangan ADDIE yakni salah satu yang dipakai. *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yakni lima tahapan model Addie yang dirancang memakai terprogram melalui tahapan langkah terstruktur (Permana, 2017)

Metode analisis kuantitatif deskriptif dipakai guna menganalisis temuan penelitian. Hasil tes validitas, kepraktisan, serta penguasaan konsep siswa yang disajikan dalam bentuk tabel serta yakni persentase dari hasil keseluruhan dibagikan.

Tabel 1.
Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	76-100%	Sangat Baik
3	51-75%	Baik
2	26-50%	Cukup
1	0-25%	Kurang

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa di SDN Sukakarta masih jarang dalam penggunaan media pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah tersebut, terutama di kelas VI guru masih jarang dalam penggunaan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung. Media sangat mempunyai pengaruh dalam pembelajaran yakni membuat daya tarik peserta didik yang sungguh luar biasa dan semangat ketika pendidik menerangkan dalam pembelajaran berlangsung. (Maulani et al., 2022). Dengan kekurangan buku dan media pembelajaran tersebut peneliti membuat penelitian pengembangan media pembelajaran berupa flashcard. Dikarenakan daei hasil observasi suasana tempat sekolah tersebut bahwa dalam penggunaan media pembelajaran flashcard sangat cocok untuk digunakan di sekolah tersebut. Ternyata dalam penggunaan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran sangatlah penting dan banyak fungsinya.

Dengan itu penggunaan media pembelajaran flashcard sangat cocok dalam penelitian ini, dikarenakan penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan penelitian *Design and Development* (D&D) dengan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran flashcard. Media pembelajaran flashcard adalah media yang berupa kartu bergambar yang berisi materi-materi penjelasan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran flashcard ini sangat cocok digunakan karena dapat membantu siswa belajar dengan tidak membosankan dan menyenangkan dalam pembelajaran. Media flashcard ini akan dikembangkan di kelas VI SDN Sukakarta. Dengan adanya penggunaan media flashcard ini di kelas VI akan dapat membuat siswa lebih semangat ketika pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pertama, pengembangan media flashcard merupakan media yang konkret dan dirancang dengan bentuk kartu bergambar yang sangat menarik untuk pembelajaran siswa dengan menggunakan sebuah aplikasi Canva. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan pada masa kini salah satunya flashcard. *Flashcard* ini yakni media pembelajaran berupa gambar, biasanya dihasilkan dari foto, simbol, maupun gambar di bagian depan, dengan penjelasan berupa kata maupun frasa di bagian belakang gambar flashcard (Angreany, 2017). Gambar-gambar pada flashcard yakni urutan pesan, serta di bagian belakang kartu terdapat keterangan guna setiap gambar (Susilana dan Riyana, 2009: 94).

Media flashcard ini dibuat dengan menarik agar siswa lebih tertarik serta semangat untuk belajar mengenai materi cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya, karena media flashcard ini dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Menurut (Munthe, 2018) pemakaian media flashcard akan meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu

pemahamannya, memungkinkan mereka guna berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu siswa akan sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media flashcard juga dapat membantu para guru lebih mudah mengajar mengenai materi cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya. Dengan adanya media flashcard diharapkan solusi yang tepat untuk SDN Sukakarta untuk mengatasi kekurangan-kekurangan penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas, serta menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam kelas VI SDN Sukakarta.

Tahap kedua, berdasarkan analisis sebelumnya, desain produk yang disesuaikan dibuat pada desain tahap kedua. Selain itu, tahap perencanaan dilangsungkan guna menentukan komponen yang diperlukan dalam lembar contekan. Selain itu, referensi yang akan dipakai dalam pembuatan media flashcard dikumpulkan oleh peneliti.



Gambar 1. Tampilan Media Flashcard



Gambar 2. Tampilan Media Flashcard

Tahap ketiga *development*, tahap perbaikan ini yakni tahap pengakuan item. Pada tahap ini pengembangan media contekan selesai sesuai rencana. Kartu *flashcard* tersebut kemudian diverifikasi oleh instruktur berpengalaman. Validator memakai instrumen yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya pada saat proses validasi. Menggunakan *canva*, pengembangan media berdasarkan desain dilakukan pada tahap awal. Pada tahap ini, aplikasi *canva* yang telah disiapkan, termasuk gambar dan materi, disatukan dan disusun secara sistematis untuk membentuk media *flashcard*. Media yang dibuat adalah media *flashcard*. Media flashcard ini dimaksudkan untuk memudahkan guru dan siswa memahami tentang cara tumbuhan beradaptasi. Selain itu, media *flashcard* ini menyajikan dengan dalam bentuk kartu gambar yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media flashcard ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat dan

dapat membantu siswa untuk lebih memahami cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu validasi ahli. Validator pada tahap ini terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validator ahli materi merupakan seorang dosen yang ahli bidang sains dan validator ahli media yaitu seorang dosen yang ahli dalam bidang multimedia. Hasil validasi ahli media dan ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2.

Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Desain	95,00%	Sangat Baik
2.	Materi	75,00%	Baik
3.	Akses	94,00%	Sangat Baik
	Rata-rata	84,38%	Sangat Baik

Bisa disimpulkan dari hasil validasi ahli guna produk perbaikan media flashcard kalau kesesuaian materi dengan sasaran, kualitas desain, keseluruhan isi, daya tarik sasaran, serta keramahan pengguna semuanya Presentase sangat baik.

Tabel 3.

Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Desain	80,00%	Sangat Baik
2.	Materi	70,00%	Baik
3.	Akses	94,00%	Sangat Baik
	Rata-rata	81,88%	Sangat Baik

Tahap keempat yakni implementasi, dimana guru serta siswa akan memakai bahan ajar yang telah dibuat. Dengan memakai media pembelajaran yang telah dibuat, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta munculnya solusi dari permasalahan yang dihadapi yakni tujuan dari tahapan ini. Kuesioner yang disajikan guna guru IPA sekolah dasar maupun soal tes yang disajikan guna siswa kelas enam menjadi dasar evaluasi. Berikut yakni hasil uji kelayakan media:

Tabel 4.

Rata-rata Persentase Lembar Angket Siswa Kelas VI SDN Sukakarta

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Desain	81,92%	Sangat Baik
2.	Materi	67,12%	Baik
3.	Akses	89%	Sangat Baik
	Rata-rata	79,41%	Sangat Baik

Sesuai persentase rata-rata lembar angket yang diisi oleh siswa Kelas VI SDN Sukakarta atas hari Senin tanggal 20 Maret 2023, bisa disimpulkan dari Tabel 4 kalau dengan persentase 79,41% respon siswa atas produk yang dirancang berada pada berupa media flashcard. Evaluasi dilangsungkan pada tiga sudut pandang, yakni rencana khusus, perspektif material, serta sudut akses. Ilustrasi tanaman lebih menekankan pada aspek desain. Penilaian siswa atas aspek materi difokuskan pada mampu maupun tidaknya siswa memahami materi, layak tidaknya materi guna dipelajari, bagaimana materi disajikan, serta bahasa yang dipakai dalam video. pemakaian media flashcard selaku pembelajaran yang kreatif serta inovatif ditekankan pada aspek akses.

Tabel 5.

Rata-rata Persentase Lembar Angket Guru Kelas VI SDN Sukakarta

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Desain	95,00%	Sangat Baik
2.	Materi	87,5%	Sangat Baik
3.	Akses	87,5%	Sangat Baik
	Rata-rata	90.00%	Sangat Baik

Respon guru kelas VI SDN Sukakarta atas media pembelajaran flashcard yang dirancang tergolong memuaskan dengan persentase yakni 90,00 % yang ditegaskan dari hasil lembar angket. Angket guru, namun aspek materi dinilai berbeda pada lembar angket guru. Dengan media flashcard Kompetensi Dasar (KD), aspek materi lebih dititikkan atas relevansi materi, pemakaian materi yang berdasar atas kemampuan siswa, maupun ketepatan pemakaian struktur kalimat serta bahasa atas *flashcard*.

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi, evaluasi yakni langkah selanjutnya, serta hasil evaluasi dianalisis serta dijadikan kesimpulan, semacam bagaimana proses desain pengembangan media flashcard serta bagaimana pembelajaran dengan media flashcard ternyata setelah beberapa kali evaluasi.

Dari hasil tes dan uji coba hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan media flashcard tersebut. Maka dari itu media flashcard sangatlah cocok untuk digunakan dalam menunjang hasil belajar siswa serta dapat menambah keaktifan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media flashcard juga sangat sederhana untuk digunakan dalam pembelajaran, serta sangat cocok untuk siswa kelas VI SDN Sukakarta dalam materi cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yakni: (1) Pembuatan media flashcard yang dirancang secara lugas bisa mempermudah siswa kelas VI dalam memahami informasi atas bagaimana tumbuhan beradaptasi dengan lingkungan, serta baik siswa maupun guru menilai desainnya sangat bagus; (2) Flashcard sebagai media pembelajaran untuk mengetahui

cara tumbuhan beradaptasi terhadap lingkungannya, berdasarkan data siswa, hasil penilaian aspek materi berposisi atas tingkat sangat baik, serta sesuai data guru posisi atas tingkat baik. Sementara itu berdasarkan hasil data siswa serta guru diperoleh hasil guna kemudahan akses masuk kategori baik guna guru serta kategori sangat baik guna siswa. Guna perbaikan media flashcard pembelajaran IPA atas cara tumbuhan beradaptasi melalui lingkungannya, siswa serta pendidik mengkaji tiga aspek yakni aspek desain, aspek material, serta aspek akses dari penjelasan di atas. Media flashcard sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diakrenakan bentuknya yang mudah dibawa kemana saja sehingga siswa mudah mengingat isi dari materi-materi yang ada di flashcard tersebut.

Berdasarkan dari pembahasan yang ada, beberapa saran yang akan diajukan kepada peneliti selanjutnya yakni: (1) Penerapan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran seharusnya diteruskan untuk dapat pencapaian Pendidikan yang lebih baik; (2) Agar pengembangan media flashcard ini dapat menunjang dalam proses pembelajaran yang lebih baik; (3) media flashcard ini masih sangat banyak memiliki kekurangan di dalamnya, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan media flashcard dapat lebih dikembangkan sesuai kebutuhan yang dimiliki dalam dunia Pendidikan ini. Peneliti juga mengharapkan dalam dunia Pendidikan dapat menjadi lebih baik kedepannya dan semoga banyak sekolah yang biasa mendapatkan fasilitas yang sama di seluruh Indonesia. Dan semoga para pendidik lebih memperhatikan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajaran, karena dapat dilihat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran berlangsung.

Daftar Pustaka

- Aeni, A.N. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*(1), 1318. doi:10.1088/1742-6596/1318/1/012046
- Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru SD Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 5 No 2, 2 (2), 212-223. doi:https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v2i2.1331
- Aeni, A.N. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4). doi:http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1113
- Ali Ismail, S. G. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMK. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2.
- Angreany, F. d. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flash Card dalam keterampilan menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas. *Jurnal Bahasa Asing dan Sastra*, 138-146. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4410>
- Husniyah, A. M. (2017). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1), 81-88. doi:http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i1.3559
- Lela Gusdiantini, A. N. (2017). Pengembangan keterampilan proses sains siswa kelas V pada materi gaya gesek melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 651-660. doi:https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10103
- Maulani, S. N. (n.d.). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539-546. doi:https://doi.org/10.52436/1.jpti.134
- Mudlofir, A. a. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Munthe, A. P. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flash Card Pada pelajaran membaca permulaan. *JDP*, 210-228. doi:<https://doi.org/10.51212/jdp.v11i3.892>
- Myori, D. E. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 5(2), 102-109. doi:<https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nurhayati, A. P. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAYA GESEK. *PENA ILMIAH*, 1(1), 131-140. doi:<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2944>
- Permana, E. P. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79-85. doi:<https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>
- Putri, I. N. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Wayang Sukuraga: Dimensi Aneka Global dalam Kurikulum Prototipe di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). doi:<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2417>
- Rahmah, R. I. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2140. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1-12. doi:<https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Susilana, R. d. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV: Wacana Prima.