

Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar

Selly Fariany^{1✉}, Andri Valen², & Elya Rosalina³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

✉ E-mail: sellyfariany30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain dan menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan analisis validitas media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS menggunakan *Aiken's V* menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 0,91, validator media sebesar 0,75, dan validator materi sebesar 0,81. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS memenuhi klasifikasi sangat praktis dengan skor rata-rata 82,93%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,74 dengan klasifikasi tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam mata pelajaran IPS siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro.

Kata kunci: Pengembangan; *Flash Card*; *QR Code*; IPS; Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to develop a design and test the validity, practicality and effectiveness of QR code-based flash card learning media in social science subjects. This type of research is Research and Development with a 4-D development model. The subjects of this research were class III students and teacher at Dasae Muhammadiyah Suro School. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires and tests. Based on the validity analysis of QR code-based flash card learning media in social science subjects using Aiken's V, it shows an assessment from the language validator of 0,91, the media validator of 0,75, and the material validator of 0,81. Analysis of teacher and student practicality sheet assessments showed that QR code-based flash card learning media in social science subjects met the very practical classification with an average score of 82,93%. Then analysis of the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0,74 with a high classification. Based on the research results, it can be concluded that QR code-based flash card learning media in social science subjects has been proven to be valid, practical and effective so that it is suitable for use in social science subjects for class III students at Muhammadiyah Suro Elementary School.

Keywords: Development; *Flash Card*; *QR Code*; Social Science; Elementary School.

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah suatu proses yang menghubungkan berbagai bidang kehidupan di seluruh dunia secara lebih erat, termasuk dalam aspek ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Hubungan antarnegara dan antarindividu menjadi semakin intens karena saling memengaruhi satu sama lain. Kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi berperan dalam mendorong proses ini, karena memungkinkan pertukaran data dan barang terjadi dengan cepat. Dalam konteks globalisasi, teknologi juga memiliki peran penting dalam mendukung kemajuan pendidikan (Mustomi dkk., 2024:1). Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan dirancang oleh orang dewasa untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan kemampuan fisik dan mentalnya. Tujuannya adalah membantu peserta didik mencapai kedewasaan dan kemandirian, sehingga mereka mampu menjalani kehidupan dengan baik, serta berperan dalam upaya peningkatan kualitas proses belajar di sekolah dasar (Hidayat & Abdillah, 2019:23).

Menurut Ariani (2022:7), Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang bertujuan mendorong peningkatan hasil belajar secara positif. Hasil belajar berperan sebagai indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, karena melalui hasil tersebut dapat diketahui sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru pada setiap mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS (Wirda, 2020:7). IPS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, serta cabang-cabang ilmu sosial lainnya (Valen

dkk., 2023:43). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pada mata pelajaran IPS, terutama karena metode pembelajaran konvensional yang masih didominasi oleh ceramah dan buku teks.

Hasil observasi dan wawancara di SDS Muhammadiyah Suro menunjukkan bahwa nilai siswa belum mencapai Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP), mengindikasikan rendahnya pemahaman terhadap materi IPS hal ini terbukti berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada saat ujian yakni hanya 4 dari 30 siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPS dengan persentase ketuntasan 13,33% dan tidak tuntas 86,67%. Padahal, sekolah memiliki fasilitas teknologi seperti proyektor, *Chromebook*, dan *Wi-Fi*, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang memerlukan proses pembelajaran interaktif yang tidak monoton dengan metode ceramah dan tidak hanya berfokus pada buku teks yang kurang menarik dikarenakan hanya sedikit terdapat gambar, kurang praktis, dan sulit untuk dibawa kemana-mana.

Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, melalui media pembelajaran. Menurut Pagarra dkk., (2022:11) media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code*. Menurut Fitriani dkk. (2022:33), *flash card* adalah kartu belajar efektif yang membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. *Flash card* memiliki keunggulan yakni praktis, gampang diingat, mudah

dibawah, dan menyenangkan (Ulfa, 2020:39). Kemudian *qr code* merupakan barcode dua dimensi, memungkinkan siswa mengakses informasi tambahan seperti video animasi secara instan (Imam, 2021:20).

Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Nurul Azimah & Suratno tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Tinggi”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan guru dan siswa berada pada kategori sangat layak, dan untuk keefektifan *N-Gain* 0,6067 dengan kategori sedang. Sehingga media *flash card* berhasil dikembangkan, sangat layak, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sekaran 01 Semarang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Pada penelitian ini menawarkan kombinasi antara media pembelajaran tradisional dan digital. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, tidak hanya memahami informasi dari *flash card* tetapi juga dapat mengakses konten tambahan seperti video animasi setelah memindai *qr code*. Dengan menggunakan *flash card* yang dikombinasikan dengan *qr code*, siswa terlibat secara kognitif dalam pemecahan masalah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat secara lebih efektif. Keistimewaan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah tanpa terbatas pada ruang kelas dan mendukung penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran

dan memfasilitasi kemandirian belajar siswa. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), menggunakan model pengembangan 4-D sebagai acuan proses pengembangannya. Penelitian dan pengembangan model 4-D memiliki prosedur yang sistematis, di mana setiap produk yang dihasilkan harus melalui uji efektivitas sebelum didistribusikan. Proses ini membantu peneliti dalam menciptakan inovasi baru di bidang pendidikan atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih fungsional, praktis, dan efektif (Mesra dkk., 2023:44).



Gambar 1. Model Pengembangan 4-D (Slamet, 2022:18)

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, serta 1 orang guru. Adapun para ahli yang memvalidasi media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* yaitu: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa, masing-masing 2 siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah,

serta 1 orang guru, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, serta tes. Melalui observasi, peneliti dapat memahami dinamika yang terjadi di lapangan, mengidentifikasi pola perilaku, serta mengevaluasi berbagai aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya wawancara digunakan ketika peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai pandangan, pengalaman, atau pemahaman responden terkait dengan topik yang diteliti. Melalui wawancara, peneliti dapat mengeksplorasi aspek-aspek yang mungkin tidak dapat terungkap melalui metode lain, sehingga menghasilkan data yang lebih relevan, mendalam, dan kontekstual sesuai dengan tujuan penelitian. Angket adalah kumpulan pertanyaan yang disusun untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti guna menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian ini, angket terdiri dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang digunakan untuk menilai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* serta angket kepraktisan guru dan siswa yang digunakan untuk menguji kepraktisan produk. Dan terakhir Tes berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan melalui sejumlah pertanyaan. Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk menilai dan mengukur pencapaian hasil belajar siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Pada penelitian ini tes dilakukan dengan cara memberikan sebanyak 10 soal dalam bentuk soal uraian.

Data-data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis untuk menguji kevalidan

yang dihitung berdasarkan skala likert dengan menggunakan rumus *Aiken's V* kemudian dikategorikan berdasarkan tabel interpretasi validitas *Aiken's V* sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

(Azwar dalam Alwani, 2023)

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

(Sudaryono, 2021)

Tabel 2. Interpretasi Validitas *Aiken's V*

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
$\geq 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Rendah

(Febriandi dalam Oktariyanti, 2021)

Selanjutnya untuk menguji kepraktisan yang dihitung berdasarkan skala likert dengan menggunakan rumus Tingkat Praktilitas yang dikategorikan berdasarkan tabel kategori kepraktisan sebagai berikut:

$$TP = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

(Fitriani dkk., 2022)

Tabel 3. Kategori Kepraktisan Media

Interval Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Fitriani dkk., 2022)

Kemudian untuk menguji keefektifan yang dihitung berdasarkan rumus *N-Gain Score* kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kategori keefektifan *N-Gain Score* sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor rerata post test} - \text{skor rerata pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor rerata pre test}}$$

(Fitriani dkk., 2022)

Tabel 4. Kategori Keefektifan *N-Gain*

Presentase	Klasifikasi
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

(Hake, R. R, dalam Fitriani dkk., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* untuk mata pelajaran IPS siswa kelas III di SDS Muhammadiyah Suro. Proses pengembangan dilakukan melalui empat tahap model 4-D, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, dengan tujuan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code*:

Pada tahap *define* (pendefinisian) berfungsi untuk menentukan dan merumuskan berbagai persyaratan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini meliputi lima langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, agar pengembangan perangkat lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Hasil analisis di SDS Muhammadiyah Suro menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung didominasi oleh ceramah, sedangkan bahan ajar yang digunakan adalah buku teks sebagai sumber utama informasi. Meskipun metode ini penting, pendekatan yang monoton menyebabkan siswa kurang tertarik dan sering kali hanya pasif selama proses pembelajaran dan siswa belum mampu mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan sehingga siswa hanya mampu mengerjakan soal secara prosedural. Akibatnya daya serap siswa terhadap materi

IPS menjadi rendah, terlihat dari rendahnya nilai yang diperoleh dalam tes harian dan ulangan umum. Maka pengembangan media pembelajaran *flash card* diharapkan mampu menjadi solusi bagi permasalahan tersebut.

Pada tahap *design* (perancangan) peneliti menyusun standar tes yakni sebagai alat ukur untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro, kemudian memilih media yakni berupa *flash card* yang berisi materi IPS bab 5 aku dan lingkungan sekitarku berbasis *qr code* yang terdapat video animasi setiap materinya, selanjutnya memilih format yakni pemilihan warna *flash card* dan *qr code*, bentuk *flash card* dan *qr code*, ukuran *flash card* 9 cm x 13 cm, gambar yang akan digunakan dalam *flash card*, huruf, dan video animasi yang akan ditampilkan dalam *qr code*, serta membuat rancangan awal pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code*. Berikut ini gambar media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code*:



Pada tahap *develop* (pengembangan) bertujuan untuk menciptakan produk akhir pembelajaran melalui serangkaian evaluasi dan perbaikan. Proses ini melibatkan dua langkah utama: pertama, penilaian oleh para ahli yang memberikan masukan untuk perbaikan, kemudian diikuti dengan uji coba pengembangan guna menguji kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil dari tahap ini adalah produk yang telah disempurnakan berdasarkan umpan balik dari para pakar dan temuan dari uji coba.

Uji kevalidan dilakukan oleh 3 ahli yakni ahli bahasa oleh ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd., dosen Universitas PGRI Silampari, ahli media oleh Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd., dosen Universitas PGRI Silampari, dan ahli materi oleh Ibu Eli Maryana guru kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Hasil yang telah dihitung berdasarkan skala likert diketahui media pembelajaran *flash card* berbasis qr code mendapatkan skor dari validator bahasa yakni 0,91 dengan klasifikasi tinggi (sangat valid), validator media 0,75 dengan klasifikasi cukup tinggi (valid), dan validator materi 0,81 dengan klasifikasi tinggi (sangat valid) maka diperoleh skor rata-rata V 0,82 sehingga media *flash card* berbasis qr code layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kevalidan

No	Validator	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Rata-rata V	Kategori
1	Bahasa	70	65	0,91	Tinggi
2	Media	75	60	0,75	Cukup Tinggi
3	Materi	65	55	0,81	Tinggi
Rata-rata V				0,82	Tinggi

Uji kepraktisan dilakukan dengan cara memberikan nilai atau memberikan *cheklist* pada angket kepraktisan guru yang sudah disediakan oleh peneliti, terdiri dari 15 butir dan pada angket kepraktisan siswa terdiri

dari 11 butir penilaian, serta memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Hasil yang telah dihitung berdasarkan skala likert diketahui media pembelajaran *flash card* berbasis qr code mendapatkan nilai pada uji kepraktisan guru yakni 81,33% dan uji kepraktisan siswa yakni 84,54%, oleh sebab itu pada uji kepraktisan media *flash card* berbasis qr code mendapatkan nilai 82,93% dengan klasifikasi sangat praktis sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan

No	Penilai	Tingkat Praktilitas	Klasifikasi
1	1 Guru	81,33%	Sangat Praktis
2	6 Siswa	84,54%	Sangat Praktis
Tingkat Praktilitas		82,93%	Sangat Praktis

Uji keefektifan ini dilaksanakan melalui uji kelompok besar yang terdiri dari 30 siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Uji keefektifan dilakukan dengan cara memberikan tes berupa 10 soal uraian kepada siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis qr code. Berdasarkan hasil yang telah dihitung diketahui media pembelajaran *flash card* berbasis qr code mendapatkan rata-rata skor 45 pada *pre test* dan rata-rata skor 85,8 pada *post test* serta didapat nilai *N-Gain Score* 0,74 dengan klasifikasi tinggi sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji Keefektifan

Rata-rata	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
		45
<i>N-Gain Score</i>	0,74	
Klasifikasi	Tinggi	

Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Azimah & Suratno tahun 2024 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa mendapatkan kategori sangat layak, dan untuk keefektifan *N-Gain* 0,6067 dengan kategori sedang. Sehingga media pembelajaran *flash card* berhasil dikembangkan, sangat layak, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sekaran 01 Semarang.

Pada tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan fase akhir dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk yang dikembangkan dilokasi penelitian yakni SDS Muhammadiyah Suro yang dilakukan dikelas III dan ke perpustakaan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga, dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, dan siswa SDS muhammadiyah suro, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih. Semoga Tuhan membalas dan melimpahkan karunia-Nya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan, berdasarkan uji validasi bahasa menunjukkan bahasa dan tanda baca yang digunakan telah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia. Selanjutnya uji validasi media

menunjukkan bahwa huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca. Kemudian uji validasi materi menunjukkan materi yang digunakan memiliki keakuratan contoh yang sesuai dengan mata pelajaran IPS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepraktisan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan, berdasarkan pengisian lembar angket pada uji kepraktisan guru diperoleh bahwa desain *flash card* berbasis *qr code* menarik. Kemudian berdasarkan pengisian lembar angket pada uji kepraktisan siswa diperoleh bahwa Ilustrasi, animasi, dan gambar yang jelas dan membantu saya untuk memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS bersifat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Keefektifan media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan, hasil uji keefektifan melalui media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* siswa lebih aktif, antusias, mampu bekerja sama dengan teman sebaya, berani untuk mempresentasikan hasil diskusi, bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, dan termotivasi untuk lebih semangat belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *qr code* pada mata pelajaran IPS terbukti efektif dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwani, P., Rosalina, E., & K, R. A. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Buku Pintar Membaca Berbasis QR-Code pada Keterampilan Membaca Siswa di Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri Napallicin. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(1), 37-50. <https://doi.org/10.31539/literatur.v4i1.7399>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., Toni. dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Azimah, N. & Suratno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 459-473. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pe ndas/article/view/15997>
- Fitriani, E., Waspodo, M. & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hidayat, R. & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Imam, M. S. (2021). *Teknologi Berbasis Quick Respon (QR) Code Untuk Tanaman Holtikultural Dan Refugia Bidang Pertanian*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Ni Made R. W., Sarwandi., dkk. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mustomi, O., Hakim, A. R., Ansar. Rosyid, A. F. (2024). *Globalisasi dan Perubahan Sosial Politik*. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4094-4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudaryono. (2021). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Valen, A., Frima, A., Sofiarini, A., Maharani, T. dkk. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Wirda Yendri, Dkk. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.