



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS APLIKASI CANVA
 PADA SISWA KELAS IV SDN 104231 BATANG KUIS**

Putri Irene Aurora^{1*}, Lidia Simanuhuruk²

^{1,2}Univeritas Negeri Medan

Post-el: irenesitumeang22@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan dari Media Flashcard berbasis aplikasi Canva. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 32 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen wawancara, instrumen ahli (angket, tes, media, dan materi), instrumen praktikalitas (angket respon guru), dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil kelayakan produk mendapatkan persentase 74% dan termasuk kategori layak. Hasil praktikalitas produk mendapatkan persentase 74% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil efektifitas produk memperoleh hasil 0,38 dan termasuk kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa Media Flashcard berbasis aplikasi Canva dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan : 11-3-2024 Diterima : 2-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Flashcard, Canva, R&D.</i></p> <p>Keywords: <i>Flashcard, Canva, R&D</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research was carried out with the aim of determining the level of feasibility, practicality and effectiveness of Flashcard Media based on the Canva application. This type of research is R&D with the ADDIE development model. The subjects of this research were 32 people consisting of 14 male students and 18 female students. Data collection techniques in this research consisted of observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used in this research include interview instruments, expert instruments (questionnaires, tests, media and materials), practicality instruments (teacher response questionnaires), and student learning outcome tests. The data analysis techniques used in this research are qualitative data and quantitative data. The research results showed that the product feasibility results were 74% and included in the feasible category. The product practicality results obtained a percentage of 74% and were included in the very practical category. The product effectiveness results were 0.38 and included in the effective category. It can be concluded that Flashcard Media based on the Canva application is deemed feasible, practical and effective for use in learning.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Aurora, P.I., & Simanuhuruk, L. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(2), 240–247. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</p>	

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan dan perkembangan untuk mewujudkan semua potensi yang ada dalam setiap individu. Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan harus mampu mewujudkan manusia yang seutuhnya, karena pendidikan berfungsi sebagai proses penyadaran terhadap manusia untuk mampu mengenal, mengerti dan memahami relitas kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pada Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu berbagai masalah dalam pendidikan baik yang berkaitan dengan kuantitas maupun kualitas memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih. Suksesnya pendidikan di era 4.0 dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu: faktor media pembelajaran, faktor sarana dan prasarana, kurikulum, infratraktur, tenaga pengajar dan kepala sekolah.

Kurikulum yang berlaku pada satuan pendidikan saat ini adalah kurikulum merdeka, di mana kurikulum tersebut proses pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan diferensiasi. Pendekatan diferensiasi adalah pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan individu setiap siswa di kelas. Proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sangat penting dalam merubah perilaku peserta didik, ketika guru hanya memberikan satu bentuk pengetahuan seperti hafalan kepada peserta didik biasanya itu tidak bertahan lama. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung, tenaga pendidik khususnya guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran termasuk diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang disusun secara terstruktur untuk digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, sebagai pendukung pembelajaran dengan tujuan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan kepada wali kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis yang bernama Ibu Nurmahdalena, S.Pd pada tanggal 19 September 2023 diketahui bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi saat pandemik saja, di masa sekarang guru biasanya hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan peta konsep yang dibuat oleh guru sendiri. Kemudian, diketahui bahwa permasalahan yang sering guru hadapi dalam pembelajaran adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nursyam (2019), bahwa penggunaan mediapembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, diketahui bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi berupa dokumentasi hasil belajar siswa pada UTS siswa kelas IV-B semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan dari 32 siswa terdapat 18 siswa dengan persentase 56,25% memperoleh

hasil UTS dibawah KKM dan sisanya 14 siswa dengan persentase 43,37% memperoleh hasil UTS di atas KKM, di mana nilai KKM di SD Negeri 104231 Batang Kuis adalah 70.

Permasalahan di atas menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor penyebab rendahnya nilai siswa di antaranya adalah masih rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara keseluruhan, hal ini diketahui dari pengamatan peneliti saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, terlihat guru lebih berperan aktif sedangkan siswa dominan mendengarkan saja. Faktor penyebab selanjutnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran IPAS kurang bervariasi dan inovatif, di mana guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja untuk menyampaikan materi. Beragam permasalahan tersebut timbul karena guru dan siswa masih beradaptasi pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pola pembelajaran yang terus mengalami perubahan, senantiasa menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran sehingga dibutuhkan suatu inovasi agar mampu mewujudkan pembelajaran IPAS yang lebih optimal. Proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi, serta hasil belajar siswa seperti media pembelajaran media *flashcard* berbasis aplikasi canva.

Pemilihan media *Flashcard* berbasis aplikasi canva dikarenakan media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berisi kata dan gambar, kelebihan media *Flashcard* ini yaitu praktis, mudah dibawa, mudah diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada *Flashcard* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga akan mempermudah siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan. Sebagaimana Ahmad (2014, h. 108) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Sementara itu, aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, sehingga dapat mendukung pembuatan media *Flashcard* tersebut.

Pemilihan materi IPAS sebagai materi yang diintegrasikan ke dalam media dikarenakan ditemukan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-B SD Negeri Batang Kuis pada mata pelajaran IPAS. IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi yang terjadi di dalamnya, dan membahas kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu serta interaksinya dengan lingkungan. Tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar peserta didik di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diadakan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, dkk., 2022, h. 1545).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan data hasil penskoran yang didapatkan dari hasil angket penilaian yang telah dibagikan kepada ahli media, ahli materi tematik di SD dan 2 guru wali kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis. Setelah didapatkan data maka jawaban angket dari ahli media, ahli materi tematik di SD dan guru wali kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis akan dilakukan analisis persentase kelayakan menggunakan skala *Likert*

dengan skor 1 sampai 5. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Sugiyono (2019, h. 297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut. Penelitian ini disintesis untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Flashcard* berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV. Adapun desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan menurut Suryani, dkk (2018, h. 126), yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran flashcard berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi canva pada siswa kelas IV SDN 104231 Batang Kuis telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yang digunakan, sehingga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 58% dan pada pertemuan II yakni 80% dengan rata-rata persentase kelayakan 69% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase 74% dan menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”
2. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil respon guru menunjukkan persentase 74% yang menunjukkan dalam kategori “praktis”.
3. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori “efektif”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh *Dick and Carey* pada tahun 1996 untuk merancang *system* pembelajaran (Rusmayana 2021, h. 14). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yang saling berkaitan meliputi: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono 2019, h. 126).

Tahap analisis adalah langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting karena apa yang akan dilakukan berikutnya sangat ditentukan pada tahap analisis ini. Pada tahap analisis peneliti menetapkan empat tahap yaitu: analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik, analisis teknologi, dan analisis bahan ajar.

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 104231 Batang Kuis, Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Adapun Waktu penelitian ini dilakukan di semester Genap pada tahun ajaran 2023/2024.

Hasil Uji Validasi

Validitas berasal dari kata *Validity*, yang artinya suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas dilakukan oleh dosen ahli tes dan dilakukan di kelas V SD Negeri 104231 Batang Kuis dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dan soal yang divalidkan sebanyak 40 butir soal dalam bentuk pilihan berganda. Setelah siswa kelas V SD Negeri 104231 Batang Kuis menjawab soal, peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Product Momentum Person*. Berdasarkan hasil validasi tes, dilakukan perhitungan data diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka diketahui bahwa 20 soal dari 40 soal dinyatakan valid dan 20 soal tidak valid. Berdasarkan uji coba instrumen tes diketahui bahwa tes dinyatakan valid sebagai instrumen penelitian ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kategori Validitas Tes

No.	Kategori Validitas Tes	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	2,3,5,6,7,8,9,14,15,16,18,22,26,27,32,33,35,36,39,40	20
2.	Tidak Valid	1,4,10,11,12,13,17,19,20,21,23,24,25,28,29,30,31,34,37,38	20

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas tes dilakukan untuk menentukan tingkat kepercayaan, kestabilan atau konsistensi tes sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian sebelum pengumpulan data di lapangan dengan mengkonsultasikan harga r_{11} dengan harga r_{tabel} *Product Moment* dengan $N = 26$ pada taraf $\alpha = 0,05$ didapat $r_{tabel} = 0,312$. Maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,8401 > 0,374$, sehingga dapat dinyatakan secara keseluruhan soal tersebut *reliable* dan memiliki reliabilitas 0,9131 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

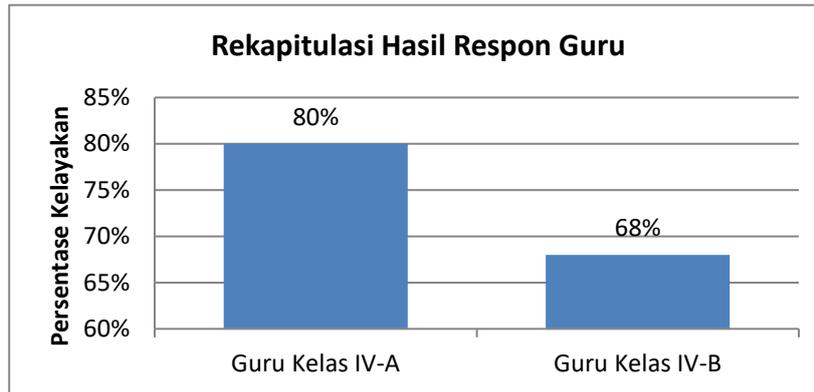
Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif

Pada tahap ini hasil yang diperoleh dari respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Aspek yang dinilai yaitu aspek media dan aspek pembelajaran. Tahap ini dilakukan pada 27 April 2024 dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Respon Guru	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Total	Persentase	Kriteria
Guru Kelas IV-A	56	70	80%	Praktis
Guru Kelas IV-B	48	70	68%	Praktis
Rata-rata persentase kelayakan			74%	Praktis

Berdasarkan tabel 3 rekapitulasi hasil respon guru dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Digram Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Berdasarkan gambar 1 rekapitulasi hasil respon guru menunjukkan bahwa hasil respon guru kelas IV-A memperoleh persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kategori “praktis digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil respon guru kelas IV-B memperoleh persentase kelayakan 68% dan termasuk dalam kategori “praktis digunakan tanpa revisi”. Hasil respon kedua guru tersebut memperoleh rata-rata persentase kelayakan 74% dan dalam kategori “praktis digunakan tanpa revisi”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi canva pada siswa kelas IV SDN 104231 Batang Kuis telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yang digunakan, sehingga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 58% dan pada pertemuan II yakni 80% dengan rata-rata persentase kelayakan 69% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase 74% dan menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”
2. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil respon guru menunjukkan persentase 74% yang menunjukkan dalam kategori “praktis”.
3. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori “efektif”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dirancang dan disesuaikan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal dan memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai teknik penggunaan dan pengembangan media secara tepat, serta akurat sehingga dapat menggunakan media *flashcard* berbasis aplikasi canva sebagai perangkat pembelajaran bagi siswanya di setiap pembelajaran dan mendemonstrasikan secara utuh materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Sekolah

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SDN 104231 Batang Kuis, sehingga diharapkan sekolah akan lebih terbuka dan berupaya untuk beradaptasi terhadap perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi canva selanjutnya diharapkan dilakukan dengan 1 penelitian pengembangan lebih lanjut pada sampel penelitian yang lebih representatif agar hasil pengembangan media *flashcard* lebih optimal dan maksimal, serta lebih layak digunakan lebih jauh lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dilakukan berbantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Ibu Lidia Simanuhuruk., S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing, dan ibu Rahma., S.Pd selaku kepala sekolah, dan teman seperjuangan yang telah banyak membantu dan mendoakan penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- BNSP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kerangka Dasar*. Pusat Kurikulum.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV DI SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 197–208.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. PT. Diva Press.
- Janah, N. M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Self Regulated Strategy Development untuk Anak Autis di Sekolah Khusus. *Thesis, Program Pascasarjana*.

- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY*.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. *Skripsi. Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*. Widina Bhakti Persada.
- 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.
- Silaen, E. R. U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi Pada Tema 6 Subtema 1 Di Kelas V. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Sudaryono, Gaguk, M., & Wardani, R. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>