

Pengembangan *Flashcard* Dalam Pengenalan *Telling Time* Siswa Kelas II SD

Nur Hasanah¹, Masnunah², Sylvia Lara Syaflin³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: nh04975@gmail.com, masnunah42@gmail.com, Sylvialaras@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengembangkan media *flashcard* berbantuan aplikasi *canva* untuk pembelajaran Matematika siswa kelas II SD bertujuan untuk menghasilkan *flashcard* dalam pembelajaran Matematika materi *telling time* kelas II SD yang valid dan praktis. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu 1) *Anaysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian media *flashcard* dalam pengenalan *telling time* yang dikembangkan dalam penelitian ini masuk dalam kategori "Sangat Valid". Kevalidan media *flahscard* ini dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Dari kedua validasi tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,77% dengan kriteria "sangat valid" berdasarkan data angket. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai kepraktisan sebesar 93,66% dengan kriteria "sangat praktis" dan berdasarkan uji coba kelompok besar diperoleh nilai kepraktisan sebesar 92,93% dengan kriteria "sangat praktis". Jadi, dari hasil keseluruhan olah data angket yang diperoleh dari pengembangan media *flashcard* materi *telling time* pembelajaran matematika ini dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: *Flashcard*, Pengembangan, *Telling time*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh penting dalam kehidupan. Pendidikan hakikat memiliki tujuan yang mengarahkan kearah yang lebih baik dengan adanya keberadaan pendidikan berpotensi untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkontribusi dalam pembangunan negara.

Mutu pendidikan berkualitas menjadi salah satu faktor untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam dunia pendidikan, pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu menarik perhatian peserta didik melalui media pembelajaran. Menjadi seseorang pendidik tidaklah mudah karena dalam dunia pendidikan Pendidik adalah salah satu fasilitator yang sangat penting yang dapat membantu peserta didik belajar. Oleh karena itu, pendidik harus mampu mengembangkan potensi diri dalam proses pembelajaran. ¹

Berdasarkan temuan observasi awal peneliti di SD Negeri 139 Palembang bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran karena waktu yang terbatas dalam pembuatan media. Maka dari itu pendidik biasanya

¹ Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). P.346

hanya menggunakan media yang disediakan oleh pihak sekolah seperti buku teks pelajaran. Penggunaan media yang belum optimal terutama pada pembelajaran matematika membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik dalam pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini senada dengan² yang menyatakan bahwa keinginan peserta didik untuk mengikuti proses belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi dasar yang diharapkan, pendidik harus menggunakan media yang menarik dalam proses belajar.

Pada pembelajaran matematika materi *telling time*, media *flashcard* merupakan media grafis yang cocok untuk meningkatkan semangat peserta didik dan dapat memudahkan daya ingat peserta didik sesuai dengan karakteristik peserta didik yang tertarik terhadap sesuatu hal yang diamati, di dengar dan dialaminya secara langsung. Media *flashcard* termasuk media pembelajaran yang dapat dipadukan dengan permainan, media yang dipadukan dengan permainan akan lebih menarik minat siswa dalam belajar. Pengembangan media *flashcard* melalui materi *telling time* dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadi alternatif dalam kemampuan daya ingat peserta didik melalui variasi gambar, warna dan isi yang terdapat pada *flashcard*.

Mengingat pentingnya dalam menciptakan kegiatan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif di kelas. Proses belajar mengajar berlangsung aktif sangatlah penting, Penggunaan media sehubungan dengan Pembelajaran melalui proses dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat dan berguna.³ Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari respon yang diberikan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif selama proses pembelajaran⁴

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan keaktifan dan kekreatifan peserta didik dalam proses pembelajaran, *flashcard* adalah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media *flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar, kata dan pertanyaan. Hal ini senada dengan Indriana yang menyatakan *flashcard* merupakan kartu bergambar yang termasuk media pembelajaran yang ukurannya seperti *postcard*

² Mustaghfiroh, W., Hunaifi, A. A., & Saidah, K. (2022). P. 781–78

³ (Shafa et al, 2022)

⁴ (Ulfa et al, 2020).

atau sekitar 25 x 30 cm di dalam kartu terdapat foto atau gambaran tangan yang sudah di tempelan pada lembaran kartu-kartu.⁵ Hal ini senada dengan Munadi (Sartono et al, 2020) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi pembelajaran.⁶Keunggulan media *flashcard* ialah mudah dibuat, mudah dibawa ke mana-mana, dan dapat dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik mudah mengingat isi kartu. Media *flashcard* dapat untuk berbagai tema dan materi pembelajaran, salah satunya materi *telling time*⁷

Media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas diri bahkan hasil belajar peserta didik terbukti dari hasil penelitian terdahulu. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian Shafa (2022) diperoleh data bahwa menunjukkan sebuah tanggapan positif dalam media pembelajaran *flashcard*. Berdasarkan hasil responden dari peserta didik terhadap media *flashcard* yang digunakan sangatlah setuju dengan persentase 97% yang menyatakan bahwa media *flashcard* dalam materi pahlawanku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir.

Kata Matematika berasal dari kata Yunani "*Mathein*" atau "*mantheinein*" yang berarti "mempelajari". Mungkin juga kata itu berhubungan erat dengan kata sansekerta "*medha*" atau "*widya*" yang memiliki arti "kepandaian", "ketahuan", atau "intelegnasi".⁸ Berdasarkan asal-usul (etimologi), matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari hasil belajar yang diperoleh dari cara bernalar, dimana ilmu pengetahuan itu membahas sesuatu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri yang membuat peserta didik termotivasi karena adanya rasa penasaran membuat peserta didik ingin mencari tahu hal tersebut secara mendalam⁹. Sejalan dengan¹⁰ yang mendefinisikan kata matematika berasal dari beberapa istilah, matematika ialah ilmu terstruktur serta memiliki konsep yang saling berhubungan. Matematika memiliki arti yang ditulis menggunakan bahasa simbol yang berlaku menyeluruh dan memiliki arti yang padat.

Berdasarkan uraian diatas, kurangnya peran pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan *flashcard* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran

⁵ (Roziqoh et al., 2022)

⁶ (Masnunah, M, 2018)

⁷ (Wiratama, 2021).

⁸ (Baharuddin, H dan Wahyuni Nur Esa, 2015)

⁹ (Trygu, 2020)

¹⁰ (Isrok'atun & Rosmala, 2018)

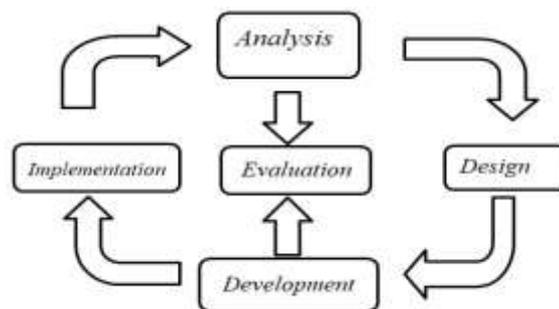
matematika. Dengan media ini proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan *Flashcard* dalam Pengenalan *Telling Time* Siswa Kelas II SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk membuat produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Tempat atau lokasi penelitian yang diambil peneliti dilaksanakan di SD Negeri 139 Palembang. Alasan memilih lokasi untuk penelitian dikarenakan pada saat observasi ditemukan permasalahan pada sekolah tersebut berupa keaktifan peserta didik tetapi kurangnya media pembelajaran membuat minat belajar peserta didik berkurang dimana hal tersebut membuat peserta didik menjadi malas dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan media *flashcard* sesuai dengan tujuan dari penelitian. Menurut Mustaghfiroh model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis* atau analisis yang bertujuan untuk menggali apa yang dikembangkan dalam menyusun media untuk kebutuhan peserta didik; 2) *Design* atau desain yaitu pembuatan rancangan media; 3) *Development* atau pengembangan ialah proses untuk mewujudkan desain yang dibuat menjadi kenyataan; 4) *Implementation* atau implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan materi pembelajaran yang telah dibuat; 5) *Evaluation* atau evaluasi adalah langkah terakhir untuk melihat apakah media yang dikembangkan layak.¹¹

Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
Sumber: (Mustaghfiroh et al, 2022)

¹¹ Arsyad, A. (2015)

Media Pembelajaran *flashcard*¹² menggunakan prosedur penelitian yang didasarkan pada model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.¹³

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Adapun teknik validasi pada penelitian ini yaitu validator yang terlibat dalam hal ini adalah ahli media dan ahli materi. Data hasil validasi pengembangan media *flashcard* oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Skor jawaban	Kategori jawaban
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut:

$$P = n/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria kevalidan media *Flashcard*

Rentang skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat valid, tidak perlu adanya revisi
61% – 80%	Valid namun memerlukan revisi
41% – 60%	Kurang valid, memerlukan revisi dan melakukan validasi ulang produk
1% – 40%	Tidak valid, memperbaiki produk, validasi ulang

Sumber:(Wiratama, 2021)

Tabel 3. Kriteria kepraktisan media *Flashcard*

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85% - 100%	Sangat praktis
70% - 84%	Praktis
55% - 69%	Cukup praktis
50% - 54%	Kurang praktis
0% - 49%	Tidak praktis

Sumber : (Roziqoh et al., 2022)

Rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung data untuk menilai validasi:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

¹² Arman. (2019)

¹³ (Sugiyono, 2019: 766).

Keterangan :
 P = Persentase skor (%)
 n = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa *flashcard* (kartu bergambar) materi *telling time* (satuan waktu) pada pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 139 Palembang. Setelah analisis selesai, media *flashcard* dipilih untuk dibuat. Setelah itu, peneliti membuat desain untuk produk dan materi yang akan diajarkan pada siswa.

Ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran diantaranya yaitu menyusun garis besar isi media (GBIM), jabaran materi (JM) dan *flowchart*. Materi yang ditentukan pada penelitian ini yaitu materi satuan waktu (*telling time*) pada tema 8, selanjutnya peneliti menentukan kompetensi dasar (KD) agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembuatan media *flashcard* ini dibuat dengan sederhana dan disesuaikan dengan gambar sesuai dengan materi pembelajaran serta menyesuaikan daya tangkap peserta didik. Media *flashcard* dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan ukuran 10 x 8 cm kemudian dicetak dengan menggunakan kertas konstruk 400 gram dan finishing dengan laminating agar media *flashcard* lebih tahan lama dan tidak mudah rusak.

Tabel 4. Hasil Akhir validasi Media

Validator	Hasil	Kriteria
Sunedi, M.Pd	90%	Sangat Valid
Rinda Ismadella, S.Pd	95%	Sangat Valid
Rata-rata	92,5%	Sangat Valid

Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Tabel 5. Hasil Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Warna : Warna pada <i>flashcard</i> sebaiknya diberi warna yang lebih cerah agar lebih menarik dan dapat mengenalkan warna-warna juga melalui <i>flashcard</i> .



Perintah soal :

Sebaiknya peneliti menambahkan perintah soal disertai kartu soal agar peserta didik lebih memahami maksud dari soal.

Hal ini dikarenakan peneliti membuat 20 kartu terdiri dari 10 soal "test" dan 10 soal "tepat cepat" soal agar peserta didik lebih mengerti maksud dari soal maka lebih baik ditambahkan perintah soal seperti "gambarlah arah jarum jam".

Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Tabel 6. Hasil Keseluruhan Uji Validitas

No	Keterangan	Skor (%)
1.	Validasi Media	92,5%
2.	Validasi Materi	93,05%
Jumlah		185,55
Rata-rata Persentase keseluruhan		92,77%

Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Berdasarkan Tabel 6, media pembelajaran *flashcard* menerima skor rata-rata kevalidan media sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Valid" dan skor rata-rata kevalidan materi sebesar 93,05% dengan kriteria "Sangat Valid". Dengan demikian, nilai keseluruhan uji validitas ini mencapai 92,77%, dan produk dinyatakan memenuhi semua kriteria, sehingga dinyatakan "Sangat Valid".

Tabel 7. Hasil penilaian Angket Kelompok Kecil

Nama	Pernyataan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AEA	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
ED	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	47
FRS	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	46
MAF	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48
MAA	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	45
TAS	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47
Jumlah											281
Hasil Persentase Skor											93,66%

Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Berikut ini tanggapan yang diberikan oleh peserta didik:

Tabel 8. Tanggapan Peserta Didik Pada Tahap Uji kelompok Kecil

Nama Siswa	Tanggapan
AEA	Ibu medianya bagus dan bikin saya semangat
ED	Medianya keren
FRS	Ibuk medianya bagus dan keren
MAF	Media ibu bagus sekali
MAA	Medianya bikin saya semngat belajar
TAS	Medianya ibu bagus

Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran *flashcard* materi *telling time* serta dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga media ini sudah baik dalam uji coba kelompok kecil tanpa adanya revisi. Tahap selanjutnya media ini diuji cobakan pada tahap uji coba kelompok besar. Berdasarkan tanggapan dari 21 siswa, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* materi *telling time* ini telah diuji cobakan dengan baik dalam kelas tanpa perlu diubah dan dinyatakan "Sangat Praktis".

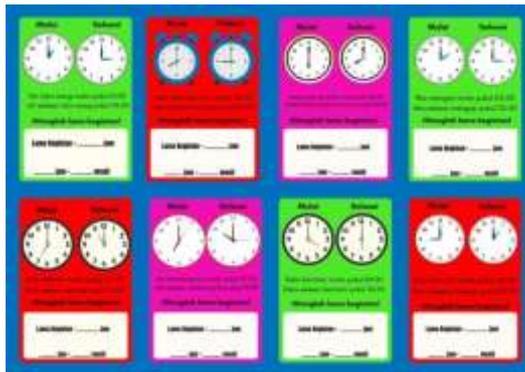
Hasil dari prototype ini untuk mengetahui hasil akhir dari media pembelajaran *flashcard* materi *telling time*.

Tabel 4. 13 Hasil Akhir Produk

Tampilan	Keterangan
	<p>Desain kemasan media <i>flashcard</i>: Desain medis <i>flashcard</i> dibuat semenarik mungkin menyesuaikan isi dari materi dan terdapat penjelasan penggunaan media <i>flashcard</i> di dalam kemasan.</p>
	<p>Cover depan media <i>flashcard</i>: Tampilan cover depan media <i>flashcard</i> menyesuaikan isi dari materi dimana terdapat gambar jam dan dan judul materi "<i>flashcard telling time</i>"</p>
<p>Soal "Tepat Cepat"</p> 	<p>Cover belakang media <i>flashcard</i>: Cover belakang media <i>flashcard</i> merupakan bagian isi dari materi <i>telling time</i>, dimana terdiri dari 20 kartu soal yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 10 kartu soal "tepat cepat" merupakan soal tentang menebak waktu, dan ✓ 10 kartu soal "test" merupakan soal tentang menghitung lama kegiatan.



Soal "Test"



Sumber : Hasil olah data primer (2023)

Pembahasan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yang valid dan berguna. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*¹⁴. Pada tahap pertama, observasi di kelas II SD Negeri 139 Palembang dilakukan untuk mengevaluasi masalah dalam proses pembelajaran. Kemudian, peneliti melakukan penyusunan GBIM (garis besar isi media), JM (Jabaran materi) dan *flowchart*. Setelah itu, peneliti mengembangkan produk atau media pembelajaran, setelah media itu selesai peneliti melaksanakan validasi produk dengan para ahli dan melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Apabila produk telah selesai selanjutnya media dapat diimplentasikan kepada siswa kelas II SD Negeri 139 Palembang dengan menggunakan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar untuk mendapatkan kepraktisan produk. Setelah itu, evaluasi dilakukan sebagai langkah

¹⁴ Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020)

terakhir untuk menentukan keunggulan dan kekurangan dari alat pembelajaran *flashcard*.

1. Kevalidan Media

Menurut hasil validasi media pembelajaran *flashcard*, para validator media ini memberikan kriteria "Sangat Valid" dengan skor 92,5%. Sejalan dengan penelitian yang (Wiratama, 2021) menunjukkan hasil kevaliditasan media dengan nilai rata-rata persentase 90% dengan kriteria skor sangat valid yang menghasilkan media *flashcard* pada siswa kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar subtema hewan dan tumbuhan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan dari keseluruhan validasi media pembelajaran *flashcard* materi *telling time* ini dinyatakan "Sangat Valid" dengan persentase keseluruhan 92,77%.

2. Kepraktisan Media

Setelah media pembelajaran *flashcard* ini dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan tahap uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil melibatkan 6 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yang sama, sedangkan uji kelompok besar melibatkan 21 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yang sama.

Dari hasil uji coba kelompok kecil ini diperoleh hasil 93,66% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sejalan dengan penelitian (Shafa et al., 2022) terhadap uji coba skala kecil dengan hasil 92% yang menunjukkan tanggapan positif pada media *flashcard*. Kemudian dari hasil uji coba kelompok besar media ini memperoleh hasil persentase sebesar 93,14% dengan kriteria "Sangat Praktis". Penelitian ini sejalan dengan penelitian¹⁵ bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan untuk siswa dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis dan menunjukan sebuah tanggapan positif terhadap media *flashcard*. Hal ini terbukti dengan keaktifan siswa dalam belajar melalui media pembelajaran *flashcard*.

Maka dapat disimpulkan dari kedua uji coba tersebut yaitu kelompok kecil dan kelompok besar ini diperoleh skor sebesar 93,4% dengan kategori dari media pembelajaran *flashcard* materi *telling time* pada pembelajaran matematika ini "Sangat Praktis". Kelebihan media *flashcard* yaitu media yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan dapat mendorong semangat dari peserta didik. Media ini tidak memerlukan ruang yang banyak sehingga dapat di simpan dimana saja, praktis, mudah

¹⁵ (Syafliin, S.L, 2022)

diingat karena dikombinasi dengan warna dan gambar pada *flashcard* serta dapat digabungkan dengan sebuah permainan.

Selain kelebihanannya, media *flashcard* ini memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut media ini kurang efektif jika digunakan dalam ukuran peserta didik lebih dari 30 orang serta ukurannya yang kecil dan media ini hanya bisa fokus pada satu mata pelajaran saja.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* materi *telling time* (satuan waktu) pada pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan di SD Negeri 139 Palembang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *flashcard* yang dibuat peneliti menggunakan model penelitian ADDIE dinyatakan valid. Hasil validasi media pembelajaran dan materi pembelajaran matematika menghasilkan skor persentase sebesar 92,5% dan 93,05%, dengan total persentase gabungan sebesar 92,77% . (jika nilai > 80%) (jika nilai lebih dari 80%), yang menunjukkan bahwa masuk dalam kategori sangat valid.
- b. Selanjutnya media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dengan dinyatakan sangat praktis, berdasarkan dari kegiatan uji kelompok kecil dimana terdiri dari 6 siswa kelas II SD Negeri 139 Palembang menunjukkan sebuah tanggapan positif terhadap media *flashcard* yang dinyatakan praktis dan menarik dengan hasil persentase 93,66%, dan diselanjutnya uji kelompok besar terdiri dari 21 peserta didik di SD Negeri 139 Palembang dimana dilakukan dengan mengisi survei ini, mendapatkan nilai praktis sebesar 93,14%. Maka dapat disimpulkan total gabungan persentase skor sebesar 93,4% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Mustaghfiroh, W., Hunaifi, A. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun. 781–785.
- Shafa et al, (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>

- Ulfa et al, (2020).Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Roziqoh et al., (2022). *Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Di SDN Banjarworo Ii Bangilan*. 7(1), 124–133.
- Masnunah, M. (2018).Media Realia dan Media Maya Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sd. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(2), 51–55. <https://doi.org/10.17977/um035v26i22018p051>
- Wiratama, (2021). Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 509–516.
- Baharuddin, H dan Wahyuni Nur Esa. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trygu. (2020).Motivasi Dalam Belajar Matematika (ke-1). Guepedia.
- Isrok'atun & Rosmala (2018).Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika (B. sari Fatmawati (ed.))*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arman. (2019).*Media Flashcard* (K. Selasih (ed.)). Goresan Pena.
- Sugiyono, (2019).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (ke-1). Kencana.
- Syaflin, S.L, (2022).PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI IPA SEKOLAH DASAR Approved: 2022-10-30. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>