

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL  
MATERI TOKOH-TOKOH PERUMUS PANCASILA UNTUK SISWA  
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Tia Salsabila<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup>, Asep Nuryadin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[tiasalsabila192@upi.edu](mailto:tiasalsabila192@upi.edu), <sup>2</sup>[hidayat@upi.edu](mailto:hidayat@upi.edu), <sup>3</sup>[asep.nuryadin@upi.edu](mailto:asep.nuryadin@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a digital-based flashcard media for the topic of the founders of Pancasila, targeted at second-grade elementary school student. The research method used was Education Design Research (EDR) which includes three stages: exploration, design and construction, and evaluation and reflection. Validation result from content, pedagogical, and media experts showed an average feasibility score of 94,44% (high feasible). Student responses indicated that 94,87% rated the media as highly feasible, and the teacher gave positive feedback. The digital flashcard media was proven to be appropriate and effective in enhancing student's understanding and enjoyable way.*

**Keywords:** *digital flashcard, founders pancasila, elementary students*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis digital pada materi tokoh-tokoh perumus Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Education Design Research* (EDR) melalui tiga tahap, yaitu eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Hasil validasi dari ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 94,44% (Sangat layak). Respon siswa juga menunjukkan 94,87% menyatakan media sangat layak digunakan, dan guru memberikan tanggapan positif. Media ini dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** *flashcard* digital, tokoh perumus pancasila, siswa sekolah dasar

**A. Pendahuluan**

Pendidikan sebagai upaya yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk menciptakan lingkungan

belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara aktif, sehingga dapat memiliki

kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003). Tujuan pendidikan nasional di Indonesia, sesuai dengan amanat alinea keempat Pembukaan UUD 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan berdasarkan Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSP N) No. 20 Tahun 2003, dapat dikatakan tercapai apabila mampu menghasilkan generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan pendidikan melalui berbagai program dan kebijakan yang dilaksanakan oleh pemerintah.

Salah satu mata Pelajaran yang mendukung pencapaian dari tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, serta bertanggungjawab terhadap Masyarakat, bangsa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Di Tingkat sekolah dasar, PKn bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan, khususnya Pancasila, agar peserta didik tumbuh menjadi warga negara yang cerdas dan berkepribadian baik. Media

pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat (Pahendra, 2021). Salah satu bentuk media yang sesuai dan dapat menarik perhatian siswa adalah *flashcard*. Menurut Azhima et al., (2021), media *flashcard* adalah sebuah kartu yang berisikan kata, kalimat, atau gambar sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman & Haryanto (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital merupakan media berbasis teknologi yang memuat gambar animasi dan suara untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Margamulya, ditemukan informasi bahwa Sebagian siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam mengenali tokoh-tokoh perumus Pancasila. Guru telah menggunakan media gambar berbentuk cetak atau konvensional dengan gambar para tokoh beserta namanya dan menggunakan model *picture and picture* saat proses pembelajaran, namun hasilnya belum optimal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian

ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis digital yang lebih inovatif dan interaktif guna mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas II sekolah dasar. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media *flashcard* berbasis digital yang dirancang secara visual dan interaktif. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami dan mengingat tokoh-tokoh perumus Pancasila dengan lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan saat ini. Menurut Wahyuni (2020) menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis *digital* dapat membantu daya ingat, melatih kemandirian yang mampu membantu peserta didik dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Sari (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan *flashcard digital* meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat informasi melalui pengulangan yang terstruktur.

*Flashcard digital*, yang sering dilengkapi dengan elemen visual dan audio, telah terbukti efektif dalam mempercepat proses pengingatan dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Sejalan dengan penelitian

yang sudah dilakukan Oktavia, dkk., mengenai penggunaan media *flashcard* berbasis *digital* mendapatkan respon siswa sebagai pengguna media ini mencapai 99%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat diterima dan dinilai baik oleh siswa. Namun, Sebagian besar penelitian tersebut belum spesifik mengkaji menggunakan *flashcard. Digital pada materi tokoh-tokoh perumus Pancasila di kelas II sekolah dasar*, terutama dengan konteks local sekolah dasar di daerah. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media *flashcard* digital yang kontekstual dan interaktif, guna mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap tokoh perumus Pancasila secara menyenangkan dan efektif.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan *flashcard* berbasis digital yang valid digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Tokoh-tokoh Perumus Pancasila.

Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model EDR (*Education Design Research*). Metode ini berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran di bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan solusi atas masalah yang muncul dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan pendapat Lidinillah (dalam Santika et al., 2020) *Design research* dapat diterapkan untuk penelitian pengembangan program pendidikan dan pelatihan, pengembangan kurikulum serta pengembangan model pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara, observasi serta analisis dokumen, selain itu data kualitatif juga didapatkan dari saran ahli validator terhadap produk (Sari & Erita, 2024).

Penilaian validasi *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi tokoh-tokoh perumus Pancasila dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media yang merupakan dosen ahli dibidang tersebut.

**Tabel 1.**  
**Nama Dosen Validator**

No.	Nama	Keterangan
1.	Pidi Mohammad Setiadi, S.Pd, M.Pd.	Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, sebagai ahli materi
2.	Tb. Moh Irma Ari Irawan, M.Pd	Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, sebagai ahli pedagogik
3.	Agnestasia Ramadhan, M.Pd	Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, sebagai ahli media

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1,2,3,4, dan 5.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Presentase kelayakan/kepraktisan

$$\frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal/maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total skor jawaban

$\sum xi$  : Jumlah total skor maksimal

Nilai akhir yang akan didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori presentase dan Tingkat kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kriteria Kelayakan Flashcard**

No.	Presentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Damayanti dkk., 2018

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1.Tahap Analisis Eksplorasi (Analysis and Exploration)**

Tahapan pertama penelitian ini, peneliti melakukan analisis masalah serta mengeksplorasi masalah dengan melakukan studi pendahuluan yang terdiri studi literatur dan studi lapangan berupa observasi dan wawancara (Santika et al., 2020). Analisis kebutuhan *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila didapatkan oleh peneliti melalui tahapan identifikasi dan analisis masalah di mana data yang didapatkan berupa data kualitatif yang dihasilkan dari teknik pengambilan data observasi, wawancara, dan analisis dokumen di SDN Margamulya. Hasil dari temuan

identifikasi dan analisis masalah yang diperoleh peneliti dijabarkan dalam uraian berikut.

Studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas 2 di SDN Margamulya dengan menggunakan instrument wawancara. Pada wawancara ini, peneliti mendapatkan informasi mengenai media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi tokoh perumus Pancasila. Pada saat menyampaikan materi guru menggunakan media konvensional berupa gambar tokoh perumus Pancasila beserta penjelasannya, dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture*, yang memanfaatkan gambar sebagai produk visual untuk membantu siswa mengingat informasi Data hasil pendahuluan kemudian dianalisis untuk melihat dasar dari kebutuhan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga menemukan permasalahan yaitu sebagian siswa masih belum dapat mengingat atau mengenal tokoh perumus Pancasila dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun gambar dapat membantu visualisasi, efektivitas media yang digunakan masih perlu

ditingkatkan untuk mendukung pemahaman dan ingatan siswa secara lebih optimal. Jenis data yang diperoleh dari tahap analisis dan eksplorasi (*analysis and exploration*) berupa dasar kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam materi tokoh-tokoh perumus Pancasila yang dapat digunakan guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## **2.Desain Kontruksi (*Design and Contruction*)**

Hal yang dilakukan pada tahap desain dan kontruksi adalah mengembangkan media sebagai Solusi dari permasalahan yang didapat dari hasil analisis dan eksplorasi. Sejalan dengan pendapat Santika et al., (2020) mengatakan bahwa setelah memperoleh informasi dari hasil analisis permasalahan yang diteliti dengan tujuan memberikan solusi dari permasalahan. Permasalahan yang dimaksud ialah berkaitan dengan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi tokoh-tokoh perumus Pancasila. Solusi dari peneliti adalah melakukan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis

digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Flash card termasuk kategori media pembelajaran gambar (visual). Media pembelajaran gambar mempunyai kontribusi sangat penting pada saat proses kegiatan belajar-mengajar. Kelebihan menerapkan flash card sebagai berikut a) Efektif dan efisien, b) berdaya guna, c) sensibel, dan d) m e n a r i k d an menyenangkan (Pradana & Gerhni, 2019). Langkah awal dalam yang dilakukan peneliti adalah mengkaji berbagai materi untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan fokus pengembangan yang akan dilakukan peneliti. Kemudian mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan.

Setelah semua informasi terkumpul, selanjutnya peneliti membuat rancangan umum dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan umum selanjutnya divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakannya. Menurut Sugiyono (2015, hlm 308) "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan

data. Selanjutnya, setelah semua rancangan dinyatakan layak, peneliti mengkonstruksi produk pengembangan yang dipilih, yaitu media *flashcard* berbasis digital materi tokoh tokoh perumus Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Hasil konstruksi produk juga divalidasi oleh validator ahli sebelum selanjutnya diuji cobakan.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Skor Total	Skor %	Kategori
Kesesuaian materi	9	95%	Sangat Layak
Keakuaratan Isi	10		
Kelengkapan Materi	10		
Kedalaman materi	9		

Ahli materi menilai bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum, akurat, lengkap, dan cukup mendalam. Bapak Pidi Mohamad Setiadi, M.Pd, selaku ahli materi menyatakan bahwa penyusunan konten sudah sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa materii *flashcard* berbasis digital sudah mampu menyajikan informasi tokoh perumus Pancasila dengan benar dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pedagogik**

Aspek Penilaian	Skor Total	Skor %	Kategori
Kesesuaian dengan pembelajaran	22	89,33%	Sangat Layak
Berorientasi pada siswa	23		
Kejelasan Sajian	22		

Ahli pedagogik menilai bahwa dengan pendekatan, berorientasi pada siswa, dan memiliki sajian materi yang cukup jelas. Penilaian ini diberikan oleh bapak Tb, Moh Irma Ari Irawan, M.Pd, sebagai ahli pedagogik, dengan hasil persentase sebesar 89,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mendukung keterlibatan aktif siswa dan sudah sesuai dengan prinsip pedagogis yang berlaku di sekolah dasar.

**Tabel 5. Tabel Validasi Ahli media**

Aspek	Skor Total	Skor %	Kategori
Desain Visual	25	99%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	25		
Daya Tarik Penggunaan	25		
Pemanfaatan Teknologi	24		

Ahli media menilai bahwa media ini memiliki desain visual yang menarik, mudah digunakan, serta memanfaatkan teknologi secara

optimal. Penilaian ini disampaikan oleh Ibu Agnestasia Ramadhan, M.Pd, sebagai ahli media, dengan hasil persentase sebesar 99%. Nilai ini menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis digital sangat layak digunakan karena memiliki daya Tarik tinggi dan mampu meningkatkan minat serta efektivitas belajar siswa secara digital.

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli pedagogik dan ahli media, media *flashcard* berbasis digital untuk materi tokoh-tokoh perumus Pancasila memperoleh rata-rata persentase 94,44%. Nilai ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Artinya, media ini sudah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi, pendekatan pembelajaran, maupun aspek tampilan visual dan teknologi, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi siswa kelas II sekolah dasar.

Akan tetapi rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tiap validator, agar lebih layak untuk diuji cobakan. Data hasil validasi ini diolah menjadi data kuantitatif dan data kualitatif.

Berikut adalah gambar dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator.



**Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh- tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 2. Tampilan menu media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 3. Tampilan gambar tokoh media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 4. Tampilan gambar tokoh perumus Pancasila dan informasi singkat mengenai materi materi tokoh-tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 5. Tampilan kuis tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 6. Tampilan kuis tokoh perumus Pancasila**



**Gambar 7. Tampilan jawaban salah kuis tokoh perumus Pancasila**

### 3. Evaluasi dan refleksi (*Evaluation and Reflection*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba dan penelitian untuk di evaluasi. Produk yang sudah dikonstruksi dan divalidasi selanjutnya diuji cobakan pada pembelajaran di kelas II SDN Margamulya untuk mengetahui keterpakaian serta kepraktisan dari media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi dan refleksi ini, peneliti mendapatkan data dari lapangan berupa hasil uji coba dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang sudah diuji cobakan saat pembelajaran. Setelah selesai melakukan uji coba, peneliti meninjau Kembali langkah akhir dalam merefleksi media pembelajaran *flashcard* berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelas 2

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Layak	37	94,87%
Layak	2	5,13%
<b>Jumlah</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media flashcard berbasis digital materi tokoh-tokoh perumus Pancasila menunjukkan tanggapan positif. Dari total 39 siswa, sebanyak 94,87% siswa memberikan respon “sangat layak”, sedangkan 5,13% lainnya memberikan respon “layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dinilai sangat efektif dan diterima dengan sangat baik oleh sebagian besar siswa.

**Hasil Angket Respon Pengguna  
Uji Coba 1**

Aspek Penilaian	Responden	
	Guru	Siswa
Kemudahan	3,75	90,35%
Kebermanfaatan	3,50	90,35%
Kemenarikan	3,75	90,35%
Rata-rata	3,75	90,35%
Keseluruhan		
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon pengguna yaitu 1 guru kelas dan 9 siswa kelas IIB di SDN Margamulya sebagai subjek sample kecil, diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 90,35%. Nilai ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, yang menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat sesi kuis interaktif. Adapun untuk hasil uji coba 2 media *flashcard* memperoleh hasil sebagai berikut:

**D. Kesimpulan**

Media *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi rata-rata sebesar 94,44% dari tiga ahli. Respon siswa juga positif, dengan 94,87% menyatakan media ini sangat layak, serta guru menilai media ini menari, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, media ini berhasil memenuhi tujuan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

**Hasil Angket Respon Pengguna  
Uji Coba 2**

Aspek Penilaian	Responden	
	Guru	Siswa
Kemudahan	4,00	94,44%
Kebermanfaatan	4,00	91,67%
Kemenarikan	4,00	97,22%
Rata-rata	4,00	92,44%
Keseluruhan		
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba kedua dilakukan dengan dasar bahwa hasil uji coba pertama belum dapat menjawab permasalahan secara optimal karena dilihat dari hasil tes formatif dan respon siswa. Secara keseluruhan hasil angket di atas, diperoleh hasil nilai guru didasarkan pada 1 guru wali kelas IIA dengan skor

total 32 dari 8 item pernyataan, yang berarti skor rata-rata Adalah 4,00. Sedangkan hasil angket siswa diambil dari 30 siswa kelas IIA, dengan perolehan rata-rata skor individu berkisar antara 77,78%-100%. Rata-rata keseluruhan dihitung dari rerata skor% semua siswa, untuk skor rata-rata 85% yang artinya "Sangat Baik", sehingga guru atau siswa memberikan respon sangat positif.

Pengembangan media ini memberikan kontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Media ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital ini berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran tematik di kelas rendah sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiman, A., & Nurholis, E. (2020). *Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan*, hlm. 4–5.
- Clark, J. W. C. V. L. P. (2018). *Mendesain dan Melaksanakan Mixed Methods Research*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Kristanto, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20.
- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 22–34.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016.
- Janah, F. S., Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2024). Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 13–19.
- Nisa, W. A., Quraisy, H., & Yanty Muchtar, F. (2024). Pengaruh Media E-Flashcard dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 1(3), 16330–16337.
- Pahendra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia

- Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67–74.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
- Santika, D. A., Mulyana, E. H., & Nur, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Model STEM pada Konsep Terapung Melayang Tenggelam untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 171–184.