

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELARAN PERMAINAN KARTU NOMOR
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oktavia Duwi Salsadila Rahmadhani¹, Bramianto Setiawan²

¹PGSD, FIKT, Universitas Pelita Bangsa,

²PGSD, FIKT, Universitas Pelita Bangsa,

¹oktaviadsr20@gmail.com

²sbramianto@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to assess the level of mathematical understanding among fourth-grade students regarding the material on fractions. Issues arise due to the lack of interactive learning media and the lack of enthusiasm from students during the learning process, resulting in low student motivation and subpar learning outcomes. Therefore, the aim of this research is to develop learning media, which is created in the form of a card game featuring numbers that makes mathematical concepts more concrete and interactive. This research uses the Research and Development (R&D) method utilizing the ADDIE model through the following five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study are 30 students from class IV D at SDN Sukaresmi 06, selected using saturated sampling techniques. Data was collected through expert validation, pretests, posttests, and feedback from teachers and students. The research findings indicate that the media is highly effective, practical.

Keywords: *media development, picture-number cards, concept understanding, mathematics, fractions*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat pemahaman matematika di antara siswa kelas empat mengenai materi pecahan. Permasalahan muncul karena kurangnya media pembelajaran interaktif serta kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan motivasi siswa yang rendah dan hasil pembelajaran yang kurang. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, media dikembangkan dalam permainan kartu nomor bergambar yang membuat konsep matematika menjadi lebih konkret dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahap berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 30 siswa dari kelas IV D di SDN Sukaresmi 06 menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, pretest, postset, dan umpan balik dari guru dan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media sangat efektif, praktis,

dan layak. Hal ini didukung oleh respon positif dari guru dan siswa serta skor N-Gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: pengembangan media, kartu nomor bergambar, pemahaman konsep matematika, pecahan

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika penting untuk siswa, terutama disekolah dasar. Siswa perlu memahami konsep – konsep matematika dengan baik karena mereka cenderung berpikir secara konkret. Konsep matematika mencakup pengertian, ciri khusus, hakikat dan isi dari materi matematika (Martiasari & Kelana, 2022). Menurut (Tutiareni et al., 2021) sebagai mata pelajaran, matematika memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan cara berpikir siswa.

Sedangkan menurut (Afsari dkk 2021) Matematika adalah cara untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi manusia, cara menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan menghitung dan yang paling penting adalah untuk berpikir untuk diri kita sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Matematika memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan cara

befikir siswa, serta berkontribusi secara universal terhadap ilmu lain dan perkembangan teknologi modern. Selain itu, Matematika berfungsi sebagai alat untuk menyelesaikan masalah, memahami bentuk dan ukuran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mandiri.

Pemahaman konsep adalah suatu landasan penting untuk berpikir menyelesaikan suatu masalah matematika permasalahan-permasalahan pada kehidupan sehari-hari (Amanda dkk. 2023).

Dalam mempelajari matematika, pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah teori dan praktik (Atmaja, 2021).

Kesimpulannya memahami konsep adalah keterampilan penting yang harus dimiliki siswa di kelas matematika karena hal ini memungkinkan mereka untuk menjelaskan, menganalisis dan

menghitung berbagai konsep dengan cara yang akurat. Pemahaman ini dikembangkan melalui pengetahuan faktual, pengalaman dan proses penalaran abstrak.

Indikator pemahaman konsep matematika meliputi: (1) menyatakan ulang konsep, (2) mengklarifikasi objek berdasarkan sifat-sifat, (3) memberikan contoh dan bukan contoh, (4) menyajikan konsep dalam bentuk matematis, (5) mengembangkan syarat suatu konsep, (6) menggunakan prosedur atau operasi tertentu, dan (7) menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. (Firdausi & Suparni, 2022).

Namun, kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di Indonesia masih rendah. Hasil Survei tahun 2022 oleh data PISA (*Program For Internasional Student Assesment*) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 Negara dan dengan perolehan skor matematika (379). Hasil PISA dapat dikategorikan termasuk kategori rendah dalam pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika (Febriyandani & Kowiyah 2021).

Menurut (Amanda dkk. 2023) Rendahnya pemahaman konsep matemaa dipengaruhi jika siswa tidak mengerti konsep belajar, kesulitan menghadapi masalah yang membutuhkan pemahaman konsep. Banyak siswa di Indonesia mengalami kesulitan memahami konsep matematika.

Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor. Siswa kurang memaknai konsep yang dipelajari, pemahaman soal latihan yang lemah dan pandangan bahwa soal sulit. Siswa juga tidak menyadari manfaat matematika dalam kehidupan dan belum mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal (Hulu dkk. 2023) diperkuat oleh (Amanda dkk. 2023) bahwa jika siswa tidak mengerti konsep belajar, mereka kesulitan menghadapi masalah yang membutuhkan pemahaman konsep. Banyak siswa di Indonesia mengalami kesulitan memahami konsep matematika. Rendahnya pemahaman ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk metode pembelajaran guru yang kurang efektif. Guru masih menggunakan

ceramah, sehingga siswa kurang terlibat aktif. Model pembelajaran yang digunakan juga tidak cukup efektif.

Dapat peneliti simpulkan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pemahaman konsep matematika dikalangan siswa sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor : (1) banyak siswa tidak memahami konsep dengan baik, sehingga pengetahuan mereka tidak bertahan lama, (2) kesulitan dalam memahami soal latihan membuat mereka sulit menyelesaikan tugas, (3) banyak siswa menganggap soal matematika sulit, yang dapat mengurangi motivasi belajar, (4) ketidaksadaran manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari juga mengurangi minat belajar. Selain itu, pengembangan kemampuan berpikir dan metode pembelajaran yang kurang efektif juga berpengaruh. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan belajar yang lebih interaktif dan peningkatan kesadaran siswa tentang relevansi matematika.

Media pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar mampu menarik perhatian siswa menjadi bersemangat dalam

menggunakan pembelajaran karena dengan kartu bergambar mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi lebih teliti dan fokus (Khasanah 2022). sedangkan menurut (Yusup, A dkk. 2023) Media juga dapat menjadi proses pembelajaran di kelas, untuk memperjelas pesan pesan atau materi, guru membutuhkan media atau alat-alat bantu agar keterangan yang diberikan kepada peserta didik dapat ditangkap dan dipahami dengan mudah.

Sementara menurut (Silmi & Hamid, 2023) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran, pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Dengan demikian juga dari beberapa definisi media pembelajaran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana

untuk menyampaikan informasi di antara dua pihak.

- 2) Media berfungsi untuk mempermudah proses penyampaian informasi

Kartu bergambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada dihadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka (Fahrudin dkk. 2022). Sedangkan menurut Menurut (Sumardjan, 2017: 69) media kartu merupakan suatu alat, suatu perantara berupa potongan kertas yang berisi berbagai macam hal. Mulai dari gambar, tulisan berupa pertanyaan, jawaban dan lainnya untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sementara (Anjelina et al., 2021) media kartu angka merupakan salah satu media yang menarik yang dibuat dengan memanfaatkan kertas yang membentuk sebuah kartu dengan ukuran dan bentuk yang berbeda – beda dengan warna yang mecolok serta terdapat gambar – gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Dan diperkuat oleh pernyataan (Khasanah, 2022) bahwa pengertian kartu bergambar merupakan alat peraga yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, dan pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan lebih efektif.

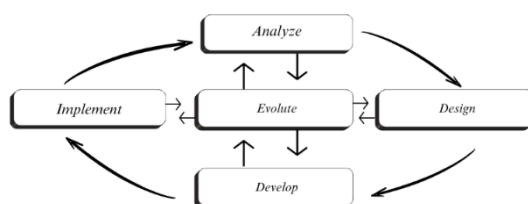
Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan Media kartu nomor bergambar adalah media pendidikan yang membantu siswa memahami konsep keseimbangan dan harmoni melalui penggunaan gambar ilustratif. Menurut para ahli, media ini efektif karena dapat meningkatkan perhatian, memperkuat kepercayaan diri, dan meningkatkan konsentrasi.

Berdasarkan observasi dilapangan ditemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06, khususnya pada materi pecahan, yang ditunjukkan oleh hasil pretest, observasi, serta wawancara dengan guru dan siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif berupa kartu nomor bergambar untuk membantu meningkatkan

pemahaman konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu (Bramianto & Bella. 2025). Dengan model pengembangan ADDIE,



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Subjek penelitian adalah siswa IVD dari salah satu sekolah utama di Kota Bekasi, sedangkan validatornya terdiri dari para ahli media, materi, dan bahasa yang mampu mendeskripsikan media secara akurat. Alat ukur yang digunakan adalah observasi, wawancara, soal pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa, serta angket validasi ahli dan angket respon dari siswa atau guru. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil validasi ahli serta respon siswa dan guru terhadap

produk yang dikembangkan. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu nomor bergambar dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Nomor Bergambar layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas IV. Validasi dari ahli materi, media, dan bahasa memperoleh kategori sangat layak, sementara uji coba di kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan serta aktivitas siswa. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan dari nilai pre-test ke post-test dengan N-gain pada kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara nyata.

a) Hasil Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan

model pengembangan produk ADDIE. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang tidak memadai menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Penyampaian materi tidak sangat efektif karena pembelajaran masih sangat bergantung pada buku sebagai salah satu sumber belajar.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berdasarkan kartu nomor bergambar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV di SDN Sukaresmi 06. Kartu-kartu bernomor ini yang mencakup ilustrasi dan topik terkait materi pelajaran memudahkan siswa untuk memahami konsep secara visual dan interaktif. Media ini juga telah melalui proses validasi dan berdasarkan masukan dari beberapa validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan kualitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Media tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa kartu nomor bergambar memiliki rata-rata

skor yang tinggi di setiap kategori, sehingga cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan selanjutnya adalah implementasi, di mana kartu nomor bergambar digunakan di kelas IVD. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang baik, mereka lebih aktif, perhatian, dan mampu menjawab pertanyaan yang menguji kemampuan pemahaman konsep matematika mereka

Tahap terakhir evaluasi, efektivitas dari media Kartu Nomor Bergambar dievaluasi dengan membandingkan hasil nilai pre-test dan post-test siswa. Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain dan menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan pemahaman konsep matematika tergolong sedang hingga tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan media Kartu Nomor Bergambar yang dikembangkan oleh peneliti adalah valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di jenjang sekolah dasar.

b) Hasil Validasi Ahli

Setelah produk selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu Uji validasi oleh tiga para ahli, yaitu dari para ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan media dan materi yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil dari validasi materi menunjukkan bahwa media Kartu Nomor Bergambar sangat baik. Materi yang digunakan sejalan dengan tujuan pembelajaran di kelas IV serta dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu meingkatkan pemahaman konsep siswa. Dan persentase kelayakan dari media yang buat oleh peneliti dapat di kategori dengan sangat baik dan layak.

Berikutnya dari validasi media, ahli media melakukan penilaian analisis terhadap desain, fungsi, dan tampilan dalam Kartu Nomor Bergambar. Hasil dari validasi ini menunjukkan bahwa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Skor yang dihasilkan juga termasuk dalam kategori layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Selanjutnya penilaian dari validasi bahasa, ahli bahasa lebih fokus pada petunjuk penggunaan media, keterbacaan, tanda baca, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah jelas namun ada beberapa kartu nomor bergambar terdapat kalimat ambigu sehingga perlu direvisi oleh peneliti, selanjutnya bahasa yang digunakan sederhana, dan mudah dipahami, dari hasil penilaian ahli bahasa didapatkan kategori layak pada penggunaan media Kartu Nomor Bergambar.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Nomor Bergambar yang telah divalidasi menunjukkan skor rata-rata yang sangat tinggi di setiap kategori. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut dapat digunakan dalam proses pengajaran dengan beberapa revisi berdasarkan komentar validator.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak

Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Rata rata	100%	
Kriteria	Sangat Layak	

Sejalan dengan pernyataan Ani Danyati dkk., (2023) Media pembelajaran dapat untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa secara individual.

c) Hasil uji coba

Setelah dilakukan uji coba pada siswa kelas IVD pada media Kartu Nomor Bergambar untuk menilai fungsi dan efektivitas media dalam proses pembelajaran Matematika. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media Kartu Nomor Bergambar dapat meningkatkan perhatian siswa selama di kelas. Siswa menjadi lebih perhatian, aktif, dan mampu menjawab pertanyaan yang menilai pemahaman konsep matematika.

Secara kuantitatif, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan. Hasil pre-test

menunjukkan bahwa kemampuan Pemahaman Konsep siswa masih cukup rendah, tetapi setelah menggunakan media Kartu Nomor Bergambar di kelas, hasil post-test meningkat secara signifikan.

Analisis data menggunakan perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang hingga tinggi. Ini membuktikan bahwa media Kartu Nomor Bergambar adalah media yang efektif untuk mendorong siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penilaian dari angket respon guru dan angket respon siswa tentang penggunaan Kartu Nomor Bergambar sangat positif. Media ini praktis, mudah digunakan, dan membantu dalam pembelajaran materi, menurut guru. Di sisi lain, media yang interaktif menjadikan siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa

Keterangan	Rata-rata
Skor Pretes	48
Skor Posttes	86
Selisih Pretes-posttest	38,10
N-gain	0,74



Gambar 2. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika

Dengan demikian, hasil uji coba membuktikan bahwa media Kartu Nomor Bergambar tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan validasi para ahli, tetapi juga terbukti praktis dan efektif saat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

D.Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif Kartu Nomor Bergambar untuk kelas IVD pada mata pelajaran Matematika. Proses pengembangannya

menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa produk tersebut telah dievaluasi secara menyeluruh oleh media, ahli materi, dan bahasa dengan cara yang sangat tepat.

Uji coba di kelas menunjukkan bahwa media Kartu Nomor Bergambar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan umpan balik positif dari guru dan para ahli validasi.

Hasil analisa data pembelajaran dalam perbandingan skor pre-test dan post-test serta menghitung N-Gain, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa telah meningkat dari awal hingga akhir.

Karena itu, media Kartu Nomor Bergambar dianggap sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.

Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media

- Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Ani Danyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Anjelina*, M., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 323–333.
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Metakognisi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(7), 2048–2056.
- Bramianto Setiawan, Lala Bella.(2025). *Pengembangan Media Buku Saku Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar* Lala, 10 Nomor 1, 787–802.
- Fahruddin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323.
- Firdausi, I., & Suparni. (2022). Game Edukasi Android Deck Card untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 447–458.
- Huda Tri Amanda, N., Tahir, M., & Fauzi, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Pecahan Senilai Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5757–5768.
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159.
- Khasanah, U. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 melalui media kartu bergambar di SDN 1 Gantung Pengayuh. *DIKASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8, 46–50.
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Tutiareni, T., Hendrawan, B., &

- Nugraha, M. F. (2021). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 7(2), 12–19.
- Sumardjan, S. P. M. M. P., Hamidulloh Ibda, M. P., & Dian Marta Wijayanti, S. P. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.