

**VALIDITAS DAN KEPRAKTISAN *FLASHCARD* MODIFIKASI *QR CODE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI TATA SURYA
KELAS VII MTS**

Risma Mu'assyaroh¹, Noer Afidah²

^{1,2}Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

rismamuassyaroh21@gmail.com, noerafidah@unhasy.ac.id

ABSTRACT

The use of engaging learning media is necessary to help students understand abstract concepts, particularly in the Solar System topic. This study aims to develop a modified QR Code flashcard learning media and to determine its validity and practicality. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were seventh grade students at one of the Islamic junior high schools in Jombang. Data were collected through expert validation sheets, learning implementation observation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the modified QR Code flashcard learning media obtained a validity score of 96.7%, categorized as very valid. The practicality test indicated an average score of 90.87%, which falls into the very practical category. Therefore, the modified QR Code flashcard learning media is considered feasible to be used as a learning medium in science learning on the Solar System topic for seventh grade students.

Keywords: learning media, modified QR Code flashcard, solar system

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, salah satunya pada materi Tata Surya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di salah satu MTs di Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* memperoleh tingkat validitas sebesar 96,7% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 90,87% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi Tata Surya kelas VII.

Kata kunci: media pembelajaran, *flashcard* modifikasi *QR Code*, tata surya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi diri, memiliki kendali diri, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Sagala : 2016). Agar mendapatkan pendidikan, seseorang harus menjalani proses pembelajaran. Proses Pembelajaran ialah aktivitas interaksi antara guru dan siswa di ruang kelas. Proses pembelajaran mencakup aktivitas mengajar dan belajar yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa serta untuk mencapai target pendidikan (Putria, 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat berkaitan dengan pengalaman yang dimiliki siswa (Permadi & Saini, 2017). Oleh sebab itu, untuk mendukung pembelajaran IPA perlu memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa

sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Fatria, 2017). Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. (Shabrina, 2025).

Penggunaan media pembelajaran berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran motivasi belajar akan lebih meningkat. Jika motivasi meningkat, maka pembelajaran akan berhasil lancar, materi juga akan tersampaikan dengan baik (Fadillah, 2018). Penerapan media pembelajaran yang baik adalah media yang mendukung kondisi setempat, sesuai karakteristik siswa, punya daya tarik lebih, dan bertujuan untuk mencapai sasaran materi (Abidin, 2016).

Hasil angket yang dibagikan di salah satu sekolah MTs di Jombang, menunjukkan bahwa sebanyak 32% siswa lebih menyukai media pembelajaran yang memuat gambar dan tulisan. Siswa merasa lebih mudah memahami materi apabila disertai gambar dan penjelasan

singkat, terutama pada materi Tata Surya yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan. Diketahui pula bahwa 55% siswa menyukai pembelajaran yang diselengi permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media yang bervariasi ketika menjelaskan materi. Sekolah juga mengalami keterbatasan fasilitas serta kekurangan alat dan bahan praktikum karena laboratorium IPA digunakan sebagai ruang kelas. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan informasi-informasi di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran visual berupa *flashcard* untuk pembelajaran IPA materi tata surya. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk kartu berukuran kecil, berisi teks dan gambar yang dirancang untuk mengarahkan siswa

pada konsep tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari (Arsyad, 2017). Media *flashcard* modifikasi dalam penelitian ini dikembangkan secara menarik dengan tambahan *QR Code* yang terhubung pada video pembelajaran mengenai materi Sistem tata surya. Media ini dapat dimanfaatkan dalam bentuk permainan edukatif.

Penelitian sebelumnya oleh Nabila, dkk. yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Self Efficacy* memperoleh hasil ahli materi 90%, ahli media 94%, dan respon guru 98%, dengan kriteria sangat layak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* yang dimodifikasi dengan *QR Code* dan dilengkapi dengan box pengemas untuk pembelajaran materi tata surya pada siswa kelas VII MTs. Media ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan *flashcard* konvensional atau berbasis *Augmented Reality (AR)*. Pada penelitian ini, media memadukan unsur media cetak dengan teknologi

digital. *QR Code* yang terdapat pada setiap *flashcard* dapat dipindai menggunakan ponsel untuk menampilkan materi tambahan berupa video pembelajaran tentang tata surya. Inovasi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Tujuan pembuatan media ini adalah mengembangkan media *flashcard* modifikasi *QR Code* yang dapat digunakan dan berfungsi sebagai media pembelajaran IPA pada materi Tata Surya kelas VII.

B. Metode Penelitian

Dalam mengembangkan media *flashcard* modifikasi *QR Code*, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap *Analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis kurikulum yang digunakan, serta menganalisis materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Melalui tahap ini,

peneliti dapat mengetahui karakteristik siswa dan kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dicapai. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang tampilan visual kartu *flashcard*, termasuk menentukan kombinasi warna yang menarik, pemilihan jenis dan ukuran huruf yang jelas, serta penempatan *QR Code* yang mudah diakses oleh siswa. Perancangan ini bertujuan agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan dipahami. Tahap *Development* merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, media *flashcard* modifikasi *QR Code* dirancang sesuai desain yang telah direncanakan. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh validator untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Setelah media dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah *Implementation*. Pada tahap ini, media diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Data yang

diperoleh dari tahap implementasi kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan media.

Untuk uji validitas mempunyai skala likert penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert Penilaian Uji Validitas

Skor	Skala penilaian
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Kemudian, nilai dari ketiga validator dihitung rata-ratanya dan dianalisis untuk menentukan kualifikasi berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Uji Validitas

Validitas (%)	Tingkat validitas
80,6 – 100	Sangat valid
60,6 – 80,5	Valid
40,6 – 60,5	Cukup valid
< 40,5	Kurang valid

Setelah proses uji validitas selesai dilakukan, media *flashcard* modifikasi *QR Code* selanjutnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan diujicobakan kepada siswa. Pada saat pelaksanaan penggunaan media tersebut, terdapat

tim penilai yang bertugas mengamati pembelajaran dengan mengisi lembar keterlaksanaan. Lembar keterlaksanaan ini meliputi dua aspek penilaian, yaitu aktivitas guru (peneliti) selama proses pembelajaran dan aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan belajar menggunakan media. Selain itu, setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon sebagai bentuk penilaian terhadap penggunaan media *flashcard* modifikasi *QR Code*. Penilaian pada lembar keterlaksanaan maupun angket respon siswa berdasarkan skala penilaian tertentu, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Skala Likert Penilaian Uji Kepraktisan

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Kemudian ketiga lembar tersebut dikualifikasikan berdasarkan kriteria penilaian uji kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Uji Kepraktisan

Kepraktisan (%)	Tingkat kepraktisan
80,6 – 100	Sangat praktis
60,6 – 80,5	Praktis
40,6 – 60,5	Cukup praktis

< 40,5

Kurang praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis siswa dilakukan pada tahap awal analisis. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas VII SMP umumnya berada pada rentang usia sekitar 12–14 tahun. Pada usia tersebut, kemampuan berpikir siswa mulai berkembang dan mereka mulai mampu memahami hal-hal yang bersifat konkret maupun abstrak. Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, siswa pada usia sekitar 11–15 tahun

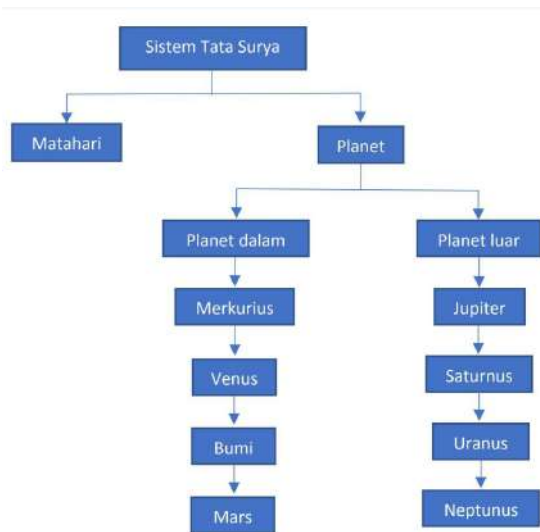
berada pada tahap operasional formal, yaitu tahap ketika seseorang dapat berpikir menggunakan logika dan konsep abstrak (Piaget, 2022). Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran siswa tetap membutuhkan penjelasan yang jelas serta bantuan media pembelajaran agar konsep yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami.

Analisis kedua adalah analisis kurikulum. Hasilnya menunjukkan bahwa Capaian Pembelajaran kurikulum merdeka yang digunakan pada kelas VII adalah sebagai berikut

Tabel 5. Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Siswa mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relatif bumi–bulan–matahari dalam sistem Tata surya dan memahami struktur lapisan bumi untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi dalam rangka mitigasi bencana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan peran matahari dalam tata surya 2. Mengurutkan delapan planet berdasarkan jaraknya dari matahari 3. Menjelaskan karakteristik matahari dan delapan planet 4. Menyebutkan keberadaan satelit pada masing-masing planet dalam tata surya

Analisis materi terdapat pada peta konsep berikut:



Gambar 1. Peta konsep Sistem tata surya

Berdasarkan gambar di atas, penelitian ini dibatasi hanya akan mencakup matahari dan planet.

Tahap berikutnya adalah tahap desain atau perancangan, tahap desain diawali dengan menentukan konsep desain *flashcard* modifikasi *QR Code*, memilih ukuran, bentuk, warna, dan tata letak kartu. Selanjutnya menyusun isi kartu yang memuat gambar planet, nama planet, serta penjelasan singkat mengenai ciri-ciri setiap planet agar memudahkan siswa memahami materi Tata Surya. Tampilan visual kartu juga dirancang menggunakan kombinasi warna yang menarik dan tulisan yang jelas untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Selain itu, *QR code* ditempatkan pada bagian belakang kartu yang mudah dipindai

sehingga siswa dapat dengan cepat mengakses video pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap Pengembangan. Proses ini menghasilkan media *flashcard* modifikasi *QR Code* yang dibuat menggunakan kertas glossy dengan ketebalan 260 gram dan berukuran 9 × 6 cm. Setiap kartu juga dilengkapi dengan *QR code* yang berisi video pembelajaran mengenai masing-masing planet yang dapat dipindai dan diakses dengan mudah oleh siswa. Media *flashcard* modifikasi *QR Code* tersebut juga dilengkapi dengan box pengemas yang terbuat dari bahan plastik ABS serta diberi stiker sebagai sampul. Pada box pengemas juga terdapat petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan papan orbit yang terbuat dari kertas manila berwarna hitam.

Setelah produk ditinjau oleh dosen pembimbing, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan hingga media dinyatakan layak untuk divalidasi. Selanjutnya dilakukan proses validasi oleh para validator untuk menilai kelayakan media yang telah

dikembangkan. Hasil validasi tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 6. Rekap Hasil Validasi Flashcard modifikasi QR Code

No.	Aspek penilaian	Skor	Skor maks	Presentase (%)	Kriteria
1	Aspek pembelajaran	23	24	95,83	Sangat valid
2	Klasifikasi media	60	60	100	Sangat valid
3	Penyajian media	45	48	93,75	Sangat valid
4	Penulisan media	23	24	95,83	Sangat valid
Total skor rata-rata		151	156	96,7	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, media yang dikembangkan memperoleh skor total 151 dari skor maksimal 156 dengan persentase 96,7% sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid. Pada aspek pembelajaran, media memperoleh nilai sekitar 95%. Validator ahli materi memberikan masukan agar tujuan pembelajaran dicantumkan pada media atau pada lembar diskusi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan jelas oleh siswa. Selanjutnya, pada aspek penyajian media diperoleh nilai sekitar 94% validator ahli media memberikan masukan bahwa gambar pada *flashcard* belum sepenuhnya memperjelas konsep karena penjelasan konsep lebih banyak

didukung oleh video pembelajaran yang terdapat pada *QR Code*. Selain itu, guru praktisi IPA juga memberikan saran agar warna pada *flashcard* dibuat lebih kontras sehingga tampilan media menjadi lebih menarik bagi siswa. Pada aspek penulisan media, media memperoleh nilai sekitar 95% validator ahli media memberikan masukan agar ukuran font pada media *flashcard* diperbesar sehingga tulisan pada media lebih mudah dibaca oleh siswa.

Meskipun terdapat beberapa komentar dan masukan dari para validator untuk penyempurnaan media, secara keseluruhan media yang dikembangkan telah memperoleh hasil validasi yang sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi tersebut

dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan masukan dari para validator.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap implementasi. Pada tahap ini media yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak oleh para validator mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data kepraktisan. Media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* yang telah direvisi sesuai dengan masukan

validator kemudian di implementasikan kepada siswa.

Berikut merupakan gambar media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* yang telah diperbolehkan oleh validator untuk digunakan dalam tahap implementasi. Pada tampilan depan *flashcard* modifikasi *QR Code* terdapat nama planet, gambar, dan penjelasan singkat mengenai karakteristiknya. Pada bagian belakang terdapat *QR Code* yang berisi video pembelajaran masing-masing planet. Media ini juga dilengkapi box pengemas serta panduan penggunaan media.



Gambar 2. Tampilan *flashcard* modifikasi *QR Code* tampak depan dan belakang



Gambar 2. Tampilan box pengemas *flashcard* modifikasi QR Code tampak depan dan belakang

Hasil uji kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari tiga sumber data, yaitu penilaian terhadap kegiatan siswa, penilaian aktivitas guru selama pembelajaran, serta angket respon siswa setelah menggunakan media

pembelajaran. Data dari ketiga aspek tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang digunakan. Hasil uji kepraktisan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Rekap Hasil Kepraktisan *Flashcard* modifikasi QR Code

No	Jenis uji kepraktisan	Skor	Skor rata-rata	Presentase (%)	Kriteria
1	Penilaian guru	8	9	88,9	Sangat praktis
2	Penilaian siswa	8	9	88,9	Sangat praktis
3	Angket respon siswa	256	270	94,81	Sangat praktis
Skor rata-rata		272	288	90,87	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang ditunjukkan pada tabel, diperoleh data dari tiga jenis penilaian yaitu penilaian guru, penilaian siswa, dan angket respon siswa setelah menggunakan media

pembelajaran. Pada penilaian guru dan siswa diperoleh rata-rata sebesar 88,9% dengan kriteria sangat praktis. Nilai tersebut diperoleh karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, ketika guru memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa belum terdapat timbal balik yang optimal dari siswa kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,81% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang memberikan respon kurang baik terkait pernyataan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran serta mendorong keberanian siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* modifikasi *QR Code* belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan partisipasi aktif seluruh siswa. Kondisi ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakter siswa, khususnya dalam hal kepercayaan diri yang masih rendah, serta kebiasaan belajar yang cenderung pasif. Selain itu, kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran (Shabrina et al., 2025) keterlibatan

mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian berdasarkan hasil uji kepraktisan yang meliputi penilaian guru, penilaian siswa, dan angket respon siswa, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90,87% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* modifikasi *QR Code* yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Selain itu, respon positif dari guru dan siswa mengindikasikan bahwa media ini mampu mendukung kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* modifikasi *QR Code* pada materi Tata Surya kelas VII yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil uji validitas menunjukkan persentase sebesar 96,7% dengan kriteria sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil

uji kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 90,87% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan penilaian guru, penilaian siswa, dan angket respon siswa. Dengan demikian, media flashcard modifikasi

QR Code dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi Tata Surya secara lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22215>
- Aisha Khaula. I., Dwiyani A.M. & Berbasis, H. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(September), 913–922.
- Lestari, F. A. P. (2021). Prosiding Seminar Nasional Sains Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Seminar Nasional Sains*, 1(1), 534–540.
- Nazikhah, N. U. (2023). *Validity and practicality of flash card puzzle as a learning media in earth layers class vii validitas dan kepraktisan flash card puzzle sebagai media pembelajaran pada materi*. 2(2).
- Babullah, Rubi, P. D. (2022). *Epistemic: jurnal ilmiah pendidikan epistemic: jurnal ilmiah pendidikan*. 01(02), 131–152.
- Perpindahan, M., & Konduksi, K. (2025). *Validity of student worksheets on the topic of heat transfer conduction , convection and radiation validitas lembar kerja peserta didik pada*. 4(2), 103–110.
- Pratiwi, N. K. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 359–366.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.614>

Rifaldi, G., Ramadhani, E., & Pratama, A. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *Journal on teacher education Research & Learning in Faculty of Education*, 4(20), 202–211.

Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(April), 120–131.