

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLASHCARD* BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMBACA BAB 3
PENGOBAR SEMANGAT**

Putri Syailen Apriandini¹, Teti Rostikawati², Ade Wijaya³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹putrisyailen99@gmail.com, ²tetirostikawati@gmail.com, ³ade.wijaya@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. A total of 37 class III students were designated as test subjects to develop and evaluate the effectiveness of the designed teaching materials. Validation of teaching materials was carried out by three experts, namely media experts, linguists, material experts, with media expert validation results of 90.66%, linguist validation results of 94.66%, material validation results of 94% with average results The 92.66% included in the "Very Eligible" criteria is strengthened by the N-Gain score reaching 0.83, in the "High" category. Likewise, with the questionnaire results, the teacher's response was 100% and the trial results showed an average score of 98.3% of the students. From these results, it can be concluded that flashcard teaching materials prepared using the Canva application are very effective and practical to use in the learning process, and are able to increase student involvement and understanding.

Keywords: Teaching Materials, Flashcards, Canva, Enthusiast

ABSTRAK

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sebanyak 37 peserta didik kelas III ditetapkan sebagai subjek uji coba untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektifitas bahan ajar yang dirancang. Validasi bahan ajar dilaksanakan oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 90,66%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 94,66%, hasil validasi materi sebesar 94% dengan rata-rata hasil 92,66% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak" diperkuat dengan perolehan skor *N-Gain* mencapai 0,83, dengan kategori "Tinggi". Demikian pula dengan hasil koesioner hasil respon guru sebesar 100% dan hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 98,3% dari peserta didik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flashcard* yang disusun menggunakan aplikasi canva sangat efektif dan praktis dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Flashcard*, Canva, Pengobar Semangat

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21 teknologi berkembang dengan sangat cepat, teknologi masuk kedalam seluruh

aspek-aspek dalam bidang sosial, budaya, komunikasi, informasi, pendidikan dan bidang lainnya yang juga ikut memanfaatkan

perkembangan teknologi. Teknologi diciptakan untuk memudahkan berbagai kegiatan dalam kehidupan manusia. salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan yaitu bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan wadah agar dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan, pemanfaatan teknologi memunculkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi tersebut akhirnya dapat menyelesaikan beragam permasalahan yang muncul dalam bidang pendidikan. Permasalahan yang terjadi yaitu belum maksimalnya proses pembelajaran di kelas. Teknologi hadir sebagai solusi dari masalah dengan menjadi sarana pendukung belajar bagi peserta didik.

Kemampuan membaca di kelas sangat penting dalam meningkatkan kesuksesan pembelajaran. Apabila peserta didik tidak memahami kemampuan membaca, hal tersebut akan membuat mereka menghadapi kesulitan saat proses pembelajaran yang kemudian berdampak pada kelas-kelas berikutnya. Guru perlu

memahami betapa pentingnya kemampuan membaca bagi peserta didik. Selain dapat menyulitkan dalam memahami berbagai mata pelajaran, kemampuan membaca juga akan berdampak pada kinerja di kelas berikutnya. Kesulitan dalam membaca akan berpengaruh pada perkembangan peserta didik di tahap selanjutnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, seseorang memerlukan sumber belajar yang dapat membantu mencapai pemahaman yang optimal dalam materi yang sedang dipelajari. Seorang guru harus memiliki ide-ide kreatif dalam melaksanakan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang tenang dan nyaman, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, komponen pembelajaran yang sangat penting adalah bahan ajar yang berperan sebagai tempat bersatunya sumber-sumber belajar. Dengan memanfaatkan bahan ajar yang sesuai, seorang guru dapat mengajar dengan lebih terstruktur dan efisien, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Tetapi akan menjadi sulit bagi seseorang untuk menyampaikan materi saat proses

pembelajaran jika tidak ada bahan ajar yang tersedia.

Bahan ajar telah disusun dengan tujuan untuk menjadi alat bantu pendukung dalam proses pembelajaran, contohnya penggunaan *flashcard* melalui aplikasi canva. Canva dapat di akses melalui website, aplikasi, maupun handphone yang tentu akan semakin mempermudah akses bagi penggunanya. Pemanfaatan aplikasi canva sangat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi serta memperkuat proses belajar mengajar yang menghasilkan aktivitas pembelajaran yang bermutu. Salah satu keunggulan dari aplikasi canva adalah kemudahan penggunaannya yang cukup sederhana dan tak memerlukan keahlian khusus karena langkah-langkahnya tidak terlalu sulit.

Menurut informasi yang diperoleh wawancara dengan guru, SDN Situ Gede 4 pada kelas III-B keterampilan membacanya masih rendah, hal ini terlihat dari hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 77,00. Dapat terlihat bahwa 5 peserta didik belum mencapai KKM dalam hasil UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku tematik serta strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik bagi peserta didik dapat menyebabkan kebosanan saat proses pembelajaran. Permasalahan rendahnya keterampilan membaca harus segera di tangani karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampaknya akan semakin dirasakan ketika peserta didik sudah memasuki kelas tinggi, sehingga jika hal ini di biarkan begitu saja peserta didik tidak dapat mengaplikasikan pembelajaran.

Salah satu langkah untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik yaitu dengan membuat bahan ajar menggunakan *flashcard* berbasis canva. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Flashcard* adalah kartu dengan gambar yang merupakan alat bantu belajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik melalui platform desain online seperti canva. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dasih Mulyati & Farida Nugrahani, 2019) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan

Berbasis Media *Flashcard* Variatif Untuk Sekolah Dasar” Penelitian ini telah melewati proses validasi yang melibatkan beberapa ahli yang sepakat bahwa pengembangan bahan ajar *flashcard* yang beragam layak dilakukan. Beberapa hasil validasi mencakup ahli bahasa sebesar (83,3%), ahli materi sebesar (85,5%), dan ahli media sebesar (87%), juga hasil observasi dari sekolah. Oleh karena itu, hasil dari tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selaras dengan hal tersebut, Wahyu et al., (2024) melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Palalango. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan bantuan *flashcard* sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, didapatkan akhir validasi yang mencapai 88% dari ahli media, 97% dari ahli bahasa, ahli materi dosen sebesar 93,4% dan ahli materi guru sebesar 91,7% sehingga termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan metode pengembangan model ADDIE (*Research and Development*) model ADDIE. Menurut Wiwin dan Nurmauli (2021) penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang peneliti di tingkat program studi sarjana maupun pasca sarjana. Hal ini seiring dengan Imam dan Eko (2020) Secara sederhana penelitian dan pengembangan atau yang lazim disebut RnD, dapat didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis.

Metode penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk yang inovatif. Karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *Flashcard* yang dibuat dengan menggunakan platform canva. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Setelah produk selesai dibuat, akan divalidasi oleh ahli dan diterapkan kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini saya memilih melakukan penelitian ini di SDN Situ Gede 4 Jl. Pinus No.8, RT03/01, Situ Gede, kec. Bogor Barat,

Kota Bogor, Jawa Barat. Saya melakukan penelitian di SDN Situ Gede 4 kota Bogor karena sekolah tersebut memiliki kurangnya bahan ajar dan akan mengembangkan *flashcard* terutama untuk di kelas III-B.

Waktu pelaksanaan pada semester ganjil tahun 2024 yang mulai dilaksanakannya pada bulan agustus. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari observasi pendahuluan sama penyusunan skripsi

Subjek pada penelitian ini terbagi menjadi dua subjek. Pertama yaitu para validator yang terdiri dari 3 orang dosen sebagai validator media, bahasa, dan materi. Selanjutnya yaitu subjek kedua yang merupakan peserta didik kelas III-B sekolah dasar situ gede 4 yang terdiri dari 37 peserta didik sebagai respon untuk mengetahui kelayakan Bahan Ajar yang di kembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap analisis (*analyze*)

Analisis guru, diketahui bahwa sebelum bahan ajar *flashcard* ini dikembangkan, bahan ajar yang digunakan guru yaitu buku modul kurikulum merdeka. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar *flashcard* berbasis canva. Analisis

peserta didik, dikelas III SDN Situ Gede 4 Kota Bogor, bahwa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran yang akan menyebabkan menurunnya ketarampilan membaca siswa. Hal ini di sebabkan karena proses belajar yang kurang bervariasi, dapat dilihat dari penggunaan bahan ajar yang masih menggunakan buku modul saja. Hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan, jenuh sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum, SDN Situ Gede 4 menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas 1,2,4,5 sedangkan kelas 3 dan 6 itu baru menggunakan kurikulum merdeka di tahun pelajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini dipilih pada Bab III Pengobar Semangat dengan topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi.

Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti membuat desain tampilan yang mengumpulkan bahan, gambar, simbol, *background*, pertanyaan kuis dan membuat kisi-kisi lembar validasi

intrumen yang akan dievaluasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Pengembangan bahan ajar ini telah dirancang dengan desain tampilan yang menarik dengan berbagai tampilan yang menarik, audio yang terdengar jelas dan indah, contoh gambar yang *colorfull* disesuaikan dengan temanya, fitur kuis yang seru, animasi dan tombol yang bermacam – macam.

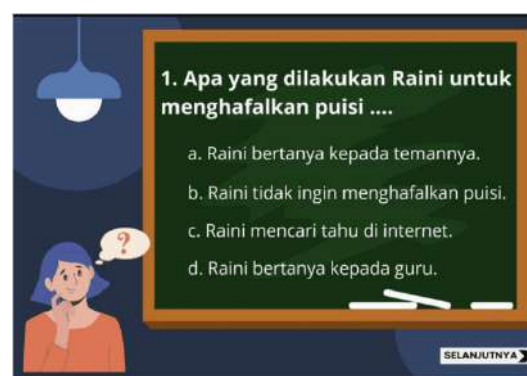
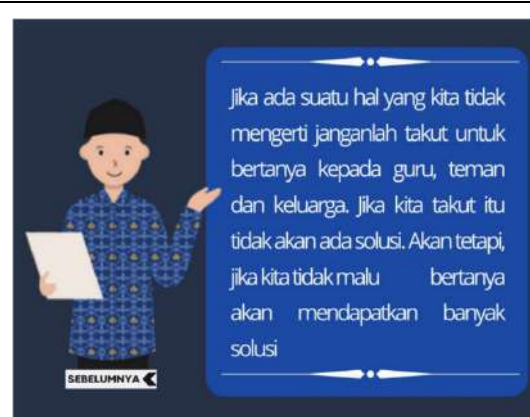
Bahan ajar *flashcard* berbasis canva ini berbentuk digital sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Banyak anak-anak dan dewasa yang menggunakan teknologi untuk mengakses informasi selalui internet. Terkait dengan hal tersebut, bahan ajar harus mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Setelah desain selesai, produk siap untuk dievaluasi oleh ahli khususnya ahli media, bahasa, materi.

Tahap pengembangan (Development)

Tabel 4.6 evisi Ahli Media



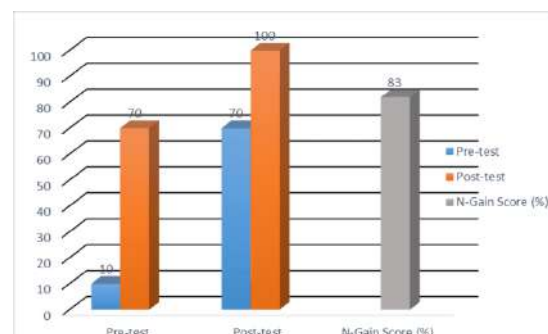






Pada tabel di atas terlihat bahwa *N-Gain Score* pada kelas III-B mencapai 0,83 yang masuk kedalam kategori “Tinggi”. Jumlah peserta didik 37 siswa dengan nilai tertinggi *pre-test* mencapai 70 dengan rata-rata sebesar 37,78. Kemudian, pada nilai *post-test* tertinggi 100 dan memiliki rata-rata nilai 88,61. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik setelah menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva.

Data *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *flashcard*, sehingga mereka tertarik dengan materi yang disajikan. Adapun peningkatan nilai terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.4 Skor Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Score

Tahapan implementasi (Implementation)

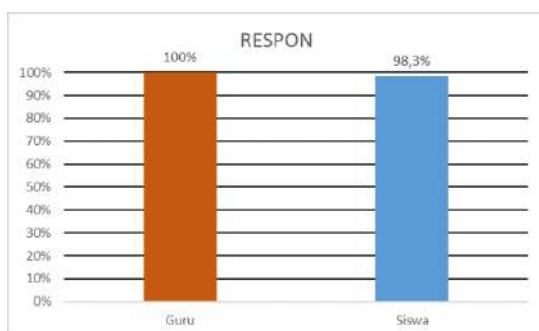
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan *N-Gain*, *Pre-test*, dan *Post-test*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	37	37
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	10	70
Nilai Rata-Rata	37,78	88,61
<i>N-Gain</i>	0,83	
<i>N-Gain Score (%)</i>	83,27%	
Keterangan	Tinggi	

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dari hasil kuesioner, mendapat respon yang positif dengan skor rata-rata mencapai 98,3%. Jumlahnya berada di antara 81%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan data yang tersedia, produk ini dapat dijadikan pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil kuesioner guru mendapat respon yang positif mencapai skor rata-rata 100%. Angka ini berada di kisaran 81%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Kuesioner respon dari guru dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi data yang tepat dan akurat. Berdasarkan hasil dari tabel kuesioner yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, maka dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Hasil Kuesioner
Respon Peserta Didik Dan Guru**

Berdasarkan data bahan ajar membantu peserta didik belajar dengan lebih mandiri dan menggunakan bahasa mudah dipahami. Desain tampilan yang menarik dapat memberikan motivasi tambahan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, penyajian materi, gambar, permainan, musik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Dengan menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva pada Bab III Pengobar Semangat dengan topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi yang dianggap “Sangat Baik” karena dapat memberikan memotivasi kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar menggunakan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). pada tahapan pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Situ Gede 4 Kota Bogor yang ditemukan bahwa peserta didik di kelas III belum memahami materi bahasa indonesia. Tahapan kedua peneliti mendesain, kegiatan

mendesain ini meliputi mengumpulkan materi, gambar, simbol, *backsound*, pertanyaan, dan menyusun kisi-kisi instrumen validasi ahli. Setelah tahapan desain, masuk pada tahapan *development* (pengembangan) dengan membuat rancangan desain bahan ajar kemudian di uji validasi oleh 3 orang ahli. Setelah itu, pada tahapan implementasi dilakukan uji coba menggunakan alat ukur *pre-test* dan *post-test* pada 37 peserta didik kelas III-B. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, bahan ajar yang telah selesai di perbaiki dan di uji cobakan selanjutnya dilakukan kuesioner respon peserta didik dan guru untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva pada topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi bab 3 mendapatkan hasil yang valid.

Bahan ajar *flashcard* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar membaca siswa kelas III Bab 3 Pengobar Semangat dinyatakan “Sangat Layak” dalam pembelajaran, seperti yang terbukti dari validasi oleh 3 ahli dosen dengan rata-rata hasil persentasenya mencapai 92,66% yang dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Hasil dari peneliti pada kelas III-B menunjukkan adanya peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar skor *N,Gain* sebesar 0,83. Selanjutnya, respon dari peserta didik dan guru telah diterima dengan baik, di mana 100% guru merespon dengan positif. Sementara itu, persentase respon yang diterima dari 37 siswa adalah sebesar 98,3%. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar berupa *flashcard* yang di buat menggunakan aplikasi canva telah memenuhi standar kelayakan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
<https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Akbar, R. (2022). *Flashcard sebagai media pembelajaran dan penelitian*. Haura Utama.
- Akhtawan, A., & Wijayanti, D. (2023). Pelatihan Aplikasi Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran bagi guru-guru di Ssvs Junior High School Hat Yai, Songkhla, Thailand. *Prosiding*

- Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. (2024). Pengembangan bahan ajar digital Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi kasus pada kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social Science Academic*, 2(1), 139–146. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832>
- Anggraeni, E. D., & Dewi, N. R. (2021). Kajian teori: Pengembangan bahan ajar matematika berbantuan Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model pembelajaran Preprospec berbantuan TIK pada materi bangun ruang sisi datar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 179–188.
- Auliah As, S. O., Faisal, M., & Syamsiah D. (2024). Pengaruh penggunaan flashcard untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. *Pinisi: Journal of Education*, 4(1), 100–109.
- Aurora, P. I., & Simanuhuruk, L. (2024). Pengembangan media flashcard berbasis aplikasi Canva pada siswa kelas IV SDN 104231 Batang Kuis. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(2), 240–247.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyaningtyas, M., & Koeswanti, H. D. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara melalui model pembelajaran Picture and Picture berbantuan media flashcard pada siswa kelas III SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5188–5196. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27732>
- Choiriyah, Noviani, D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan pembuatan bahan ajar pada guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 161–170. <https://doi.org/10.36908/akm.v3i1.448>
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfsis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>
- Delaria, S., & Syamsiyah, N. (2021). Keunggulan Canva sebagai media pembelajaran poster siswa kelas VIII SMPN 18 Depok tahun pelajaran 2021/2022. *Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 774–782.
- Diyan, M., Dayu, D. P. K., & Rulviana, V. (2022). *Multimedia E-Learning Interaktif berbasis sole pada*

- pembelajaran daring dan luring. Unipma Press.
- Dzukirom, M. (2020). Improving Reading Comprehension Skills Through Powerpoint Flashcard Media in Class III SD 4 Menawan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53817>
- Elan, Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9023>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 235–245.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745–752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Khasanah, Q., Prasasti, P. A., & Kusumawati, N. (2022). Kelayakan E-Modul Berbasis T-PACK Dalam Memberdayakan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pilangbango. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1410–1416.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 85–88.
- Lutfiyah, A. R., Purnamasari, V., & Purnamasari, I. (2023). Meningkatkan kompetensi kognitif satuan berat dengan media audio visual tangga turunan pada peserta didik sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 404–414. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1415>
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2024). Bahan ajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(6), 21–30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i6.1758>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 180–187.
- Magdalena, I., Ramadhania, C. S., & Astuti, S. (2024). Berbagai macam bahan ajar pada sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 128–135.

- <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.853>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Mariana, E., Wardany, K., Kinasih, A., Rosyidah, U., & Qomariyah, S. (2023). Pelatihan penyusunan bahan ajar online interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i1.2565>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan literasi numerasi di SDN 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan berbasis media Flash Card variatif untuk sekolah dasar. *Stilistika: Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(1). <https://doi.org/10.32585/.v5i1.606>
- Munasiah, Zikriah, & Heriyati. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal Padi: Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 6(1), 1–6.
- Musarofah, S. (2024). Konsep diri dan liyan (other) dalam pandangan filsafat dakwah. *Taqorrub: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah*, 5(1), 33–48.
- Musdalifah. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media flash card. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(3), 195–205. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i3.2446>
- Nafi'ah, I. (2024). Pengaruh media flash card terhadap penguasaan pembelajaran Al Qur'an hadits siswa kelas II. *Alfath*, 1(1).
- Nazhifah, A. Y., & Rosiyanti, H. (2021). Pengaruh penerapan pendekatan RME terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika di kelas XII. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 4.
- Nurhayati. (2023). Pengembangan bahan ajar berdeferensiasi (Literature review). *Normalita: Jurnal Pendidikan*, 11(3).