

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV

Ilma Nafi'ah, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³
^{1,2,3}PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
¹nafiahilma39@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³fatih.azix@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the development process and the feasibility of Crossword Puzzle-Based Flashcard media on Indonesian Cultural Diversity Material. In addition to knowing the increase in learning motivation through the development of Crossword-Based Flashcard media, the Indonesian Cultural Diversity Material for Class IV Students at SDN Tlogo 02. Research uses research and development or Research and Development (R&D). The steps of this research use the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 steps which include: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Data collection techniques used in this study were questionnaires and documentation. Flashcard media is designed using the Canva application to make it as attractive as possible so that students are enthusiastic about learning. The flashcard designed contains Indonesian Cultural Diversity material. The feasibility of flashcard media for material on Indonesian cultural diversity obtained a percentage of 85% so it was concluded that the media had eligibility with very decent criteria. Based on the results of the student learning motivation questionnaire, it is known that the N-gain value obtained is 1.0 ". Based on the conversion guidelines, this value shows the criteria of "high" meaning that the media has a high influence on increasing student motivation.

Keywords: Flashcard, Crossword Puzzle, Learning Motivation, Indonesian Cultural Diversity.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia. Selain itu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar melalui pengembangan media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia Belajar Siswa Kelas IV SDN Tlogo 02. Penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yang meliputi: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, dan dokumentasi. Media *Flashcard* didesain dengan aplikasi Canva dengan dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat mengikuti pembelajaran. *Flashcard* yang di rancang memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia. Kelayakan media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia memperoleh presentase 85% sehingga disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan dengan kriteria **sangat layak**. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa diketahui nilai N-gain diperoleh nilai yang 1.0".

Berdasarkan pedoman konversi, nilai tersebut menunjukkan kriteria “tinggi” artinya media memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Flashcard, Crossword Puzzle*, Motivasi Belajar, Keragaman Budaya Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha atau cara yang dicapai untuk mendapatkan pembelajaran yang diperlukan seseorang untuk mengembangkan potensi yang telah dimiliki. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah upaya sadar serta terencana guna menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya guna mencapai jiwa agamis, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa serta negara. Guru sangat berperan penting dalam Pendidikan terutama untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didiknya.

Pendidikan Sekolah Dasar sekarang ini menggunakan kurikulum merdeka (Kurmer). IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran wajib diberikan Sekolah Dasar. Maka dari itu ketika melakukan pembelajaran guru harus memakai

media pembelajaran yang menarik guna memahamkan materi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran. Menurut (Sutjipto & Kustandi, 2016) Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan memperdalam arti pesan yang diberikan sehingga maksud pembelajaran dapat dicapai secara lebih baik dan utuh. Sejalan dengan hal tersebut, (Fatih & Alfi, 2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi Media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan tidak bervariasi akan membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sebagaimana fenomena yang telah terjadi dilapangan.

Berdasarkan hasil penelitian awal dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas IV di SDN Tlogo 02 Kanigoro Blitar pada tanggal 11 November 2022. Peneliti mendapatkan informasi beberapa permasalahan yang ada di SD tersebut, yang *pertama* media pembelajaran yang digunakan guru terbatas. Guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai penunjang pembelajaran. *kedua* guru dalam memilih media pembelajaran kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang itu-itu saja, *Ketiga* guru sekedar memakai metode ceramah saja, hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia. Permasalahan tersebut menjadi faktor utama rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Sehingga siswa merasa cepat bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut peneliti hal tersebut harus diatasi agar siswa termotivasi pada pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas solusi yang ditawarkan peneliti

yaitu mengembangkan media *Flashcard* berbasis *Crossword puzzle* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tlogo 02. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang memiliki bentuk kartu, memuat gambar dan tulisan. Menurut (Arsyad, 2014) *flashcards* adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kartu yang memuat gambar, tulisan atau lambang yang mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut. Media *flashcard* memiliki beberapa keunggulan.

Keunggulan *flashcard* menurut (Widiawati, 2020) yaitu: (1) Mudah dibawa (2) Nyaman (3) Mudah diingat (4) menyenangkan. *Crossword puzzle* merupakan metode yang digunakan untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan. *Crossword puzzle* memiliki beberapa keunggulan. Menurut (Ati, 2018) Kelebihan *crossword puzzle* diantaranya (1) siswa lebih aktif mengkoordinasikan tangan, mata dan kecepatan berpikir. (2) memudahkan proses transfer pengetahuan siswa (3) membantu siswa mengingat topik yang disampaikan guru (4) dapat meningkatkan keterampilan berpikir

dan menjadikan siswa fokus (5) dapat menghilangkan kejenuhan karena harus memikirkan jawaban hingga selesai, (6) dapat mengasah logika siswa.

Menurut (Fauziah & dkk, 2017) motivasi adalah dorongan yang disadari atau tidak disadari guna mendorong seseorang belajar dengan antusias. Motivasi berperan dalam proses pembelajaran, motivasi belajar dapat diibaratkan sebagai bahan bakar yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah mesin. Motivasi belajar mendorong siswa untuk terlibat dalam perilaku aktif untuk berhasil di kelas, namun kurangnya motivasi justru dapat mempengaruhi efektifitas usaha belajar siswa. Media *Flashcard* yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar karena *Flashcard* memiliki desain yang menarik untuk pembelajaran siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Penggunaan media *Flashcard* ini sudah dibuktikan dari penelitian (Kurniawati, 2017) dalam penelitian skripsi dengan judul “ Pengembangan Media *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan” didapatkan hasil

media *flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu penelitian Pengembangan media *Flashcard* telah dibuktikan oleh penelitian skripsi (Padila, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada anusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu” dengan hasil media *Flashcard* efektif digunakan dalam pelajaran dan dapat diterima serta mendapat respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh besar yang dihasilkan oleh pengembangan media *Flashcard* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merumuskan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar)”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi

Keberagaman Budaya Indonesia. Selain itu untuk mengetahui peningkatan pengembangan media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia Belajar Siswa Kelas IV SDN Tlogo 02.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa aktif dalam belajar dan dapat dengan mudah memahami materi. Melalui penelitian ini diharapkan guru akan mudah dalam memahamkan materi kepada siswa serta mendorong guru guna mewujudkan suasana belajar yang baru. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperdalam ilmu dan mengaplikasikan ilmu yang didapat di perkuliahan dalam praktik pembelajaran yang sesungguhnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dipakai guna memvalidasi dan mengembangkan media (Sugiyono, 2015). Langkah-langkah dalam model pengembangan ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Adapun

model pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2015) terdiri dari 5 langkah yang terdiri: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa terdiri dari 16 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, dan dokumentasi. Angket yang digunakan peneliti berupa lembar angket yang ditujukan kepada validator ahli materi, ahli media untuk mengukur kelayakan media *Flashcard* berbasis *Crossword puzzle*, serta angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Peneliti menyiapkan dokumentasi untuk mendukung sumber yang diteliti. Dokumentasi berupa foto, rekaman dan penguasaan dokumen yang diperlukan.

Teknik analisis data terbagi menjadi 2, yaitu analisis kelayakan media, serta analisis hasil angket motivasi belajar siswa. Analisis kelayakan dilihat setelah nilai diterima dari validator, sehingga dilakukan perhitungan ulang dengan menggunakan rumus untuk mendapatkan kesimpulan dari

masing-masing validator. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P_i = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Tabel 1. Interpretasi Hasil Kelayakan Media

Presentase Kelayakan	Tingkat Kelayakan
76% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Layak
51% ≤ skor ≤ 75%	Layak
26% ≤ skor ≤ 50%	Cukup Layak
0% ≤ skor ≤ 25%	Kurang Layak

Adapun guna mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa peneliti menggunakan rumus N- Gain. Uji N-Gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Tabel 2. Kriteria N-gain

Nilai Gain	Kriteria
0,70 ≤ n ≤ 1,00	Tinggi
0,30 ≤ n ≤ 0,70	Sedang
0,00 ≤ n ≤ 0,30	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar dan tulisan (Arsyad, 2014). *Crossword puzzle* sendiri adalah strategi untuk mereview kembali materi yang telah disampaikan (Said &

Budimanjaya, 2016). *Crossword puzzle* lebih dikenal sebagai teka-teki silang. Peneliti mendesain media *Flashcard* dengan aplikasi Canva dengan dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat mengikuti pembelajaran. *Flashcard* yang di rancang memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia. Pada tahap pendesainan ini, peneliti membuat beberapa komponen yang mendukung dalam menggunakan media *Flashcard* ini. Adapun komponen yang didesain diantaranya

a. *Flashcard*

Flashcard ini didesain dalam kertas A4. Kartu yang termuat dalam 1 lembar kertas A4 ini adalah 10 kartu. *Flashcard* ini memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia yang terdiri atas 3 bagian, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas. Pada perbagian ini dibedakan warnanya. Untuk rumah adat diberi warna coklat, bagian pakaian adat diberi warna merah, dan bagian makanan khas diberi warna abu-abu. Selain itu juga didesain bagian belakang

kartu dengan base batik warna abu-abu serta diberikan logo UNU pada bagian tengahnya.

b. Buku petunjuk penggunaan media

Buku petunjuk penggunaan media ini merupakan pedoman yang dipakai guru sebagai pedoman dalam memakai media *Flashcard*. Buku ini memuat sebaran kompetensi, pengertian media *Flashcard*, komponen media, petunjuk penggunaan media, lembar kerja, evaluasi dalam bentuk *crossword puzzle* (teka-teki silang), serta biografi penulis.

Desain media yang telah dibuat, pada tahap ini akan dicetak. Media ini dicetak menggunakan kertas art paper 230 yang dilaminasi. Sedangkan buku petunjuk penggunaan media bagian cover depan dan belakang dicetak hardcover dan bagian isi dicetak menggunakan art paper 230 tanpa laminasi. Buku ini dijilid menggunakan jilid spiral. Adapun tampilan Media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Media *Flashcard*

2. Hasil Kelayakan Media *Flashcard* Berbasis *Crossword puzzle* Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Setelah selesai dicetak, media kemudian divalidasi. Data yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba produk merupakan penilaian terhadap produk media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan. Penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media dan materi didasarkan pada layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Saran ahli juga menjadi landasan revisi, sehingga media yang dikembangkan dapat diujicobakan. Data tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Validasi kepada ahli media dilakukan pada Selasa, 30 Mei 2023. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui

Ibu Ervin Nuriana, M.Pd. selaku ahli media secara langsung. Adapun hasil validasi kepada ahli media ini, media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia ini memiliki nilai akhir sebesar 80%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka validasi media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia masuk dalam kriteria **sangat layak**. Hal ini sesuai dengan penelitian (Widiawati, 2020) yang memperoleh validasi media dengan kriteria sangat baik. Sejalan dengan hal ini (Safitri, 2018) yang menyatakan bahwa media *flashcard* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

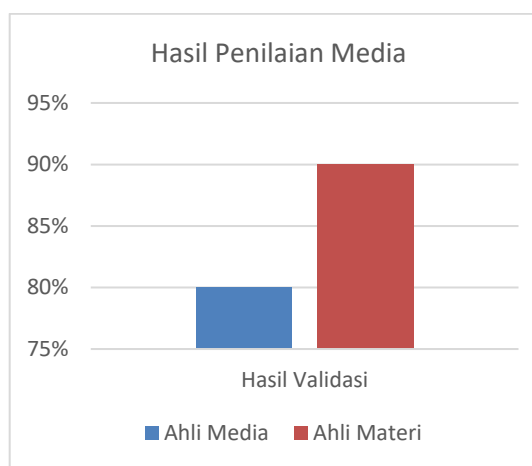
Ada beberapa saran yang diberikan ahli media terhadap media ini diantaranya untuk memperbesar ukuran buku. Selain itu, ahli media juga menyarankan agar memberikan variasi font dan variasi icon background halaman pada buku petunjuk penggunaan media. Secara keseluruhan ahli media memberikan kesimpulan bahwa media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia

ini layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran.

Setelah dilakukannya validasi kepada ahli media, kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi. Validasi kepada ahli materi ini dilakukan pada Kamis, 25 Mei 2023. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui Bapak Trio Arista, M.Pd. selaku ahli materi secara langsung. Adapun hasil validasi kepada ahli materi ini, media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia ini memiliki nilai akhir sebesar 90%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka validasi materi pada media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia masuk dalam kriteria **sangat layak**. Selaras dengan hal ini, (Novian Dewi, 2020) memperoleh hasil validasi materi pada media *flashcard* memperoleh nilai sangat layak.

Ada beberapa saran yang diberikan ahli media terhadap media ini diantaranya untuk memberikan penambahan kata provinsi pada setiap soal TTS. Selain itu, juga disarankan untuk memberikan penambahan materi

upaya pelestarian budaya. Secara keseluruhan ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia ini layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran. Adapun hasil penilaian media dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Media

Berdasarkan paparan diatas dapat diketahui bahwa kelayakan media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia memperoleh presentase total = $\frac{80\% + 90\%}{2} = 85\%$ sehingga disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan dengan kriteria **sangat layak**.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis

Crossword puzzle Materi Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN Tlogo 02

Pengembangan media *flashcard* berbasis *crossword puzzle* materi keberagaman budaya Indonesia ini saat diimplementasikan kepada siswa akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu faktor yang dijelaskan (Dimiyati & Mudjiono, 2015) dimana motivasi belajar dipengaruhi oleh upaya guru dalam mengajar siswa, salah satunya adalah pengembangan media belajar yang menarik.

Pernyataan diatas didukung oleh hasil angket yang peneliti sebarakan pada siswa kelas IV. Angket diberikan kepada siswa baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dilaksanakan. Angket yang diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan disebut pre-angket. Sedangkan angket yang diberikan sesudah pembelajaran disebut post-angket. Uji coba lapangan ini dilakukan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 16 siswa. Adapun hasil nilai pre-angket dan post-angket motivasi belajar siswa

dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa diketahui nilai N-gain diperoleh nilai yang 1.0 dimana nilai tersebut terletak pada rentang “ $g \geq 0,70$ ”. Berdasarkan pedoman konversi, nilai tersebut menunjukkan kriteria “tinggi” artinya media memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian (Budiarti & Haryanto, 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatannya motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Media *Flashcard* didesain

dengan aplikasi Canva dengan dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat mengikuti pembelajaran. *Flashcard* yang di rancang memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia. Pada tahap pendesainan ini, peneliti membuat beberapa komponen yang mendukung dalam menggunakan media *Flashcard* ini. Adapun komponen yang didesain diantaranya kartu. *Flashcard* yang memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia yang terdiri atas 3 bagian, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas, serta buku petunjuk penggunaan media. kelayakan media *flashcard* materi keberagaman budaya Indonesia memperoleh presentase 85% sehingga disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan dengan kriteria **sangat layak**. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa diketahui nilai N-gain diperoleh nilai yang 1.0 dimana nilai tersebut terletak pada rentang “ $g \geq 0,70$ ”. Berdasarkan pedoman konversi, nilai tersebut menunjukkan kriteria “tinggi” artinya media memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pengajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Ati, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword puzzle terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Budiarti, W., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51–62.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Fauziah, & dkk. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4(1).
- Kurniawati, I. D. (2017). *Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V Sd Negeri Gundi Grobogan*. Universitas Negeri Semarang.
- Novian Dewi, I. A. P. R. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 491–497.
- Padila, N. (2021). *Pengembangan media Flashcard pada pembelajaran ipa sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Safitri, R. W. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum*, 8(1), 1–14.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2016). *Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutjipto, & Kustandi. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Widiawati, S. (2020). *Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang*. Universitas Muhammadiyah Malang.