



Pengembangan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Kerajaan Nusantara di Kelas V Sekolah Dasar

Ziyana Walida 'Azizah^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*ziyana.22037@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-01-2026 Accepted: 17-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Desain penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan media adalah *quasi experimental* dengan tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tonatan sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Siwalan sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon pendidik dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest pemahaman konsep. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, perhitungan N-Gain, serta uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, praktis, dan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli yang memenuhi kriteria kelayakan, respon positif dari pendidik dan peserta didik, serta peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media *flash card* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Flash Card, Pemahaman Konsep, IPS, ADDIE*

ABSTRACT

This study aims to develop flash card learning media on the topic of kingdoms in the Nusantara and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving fifth-grade elementary students' conceptual understanding. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The effectiveness of the media was tested using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri 2 Tonatan as the experimental class and SD Negeri 1 Siwalan as the control class. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest instruments to measure conceptual understanding. Data analysis techniques involved descriptive analysis, N-Gain calculation, and independent sample t-test. The results showed that the developed flash card media was categorized as highly valid, practical, and effective. This was indicated by the expert validation results that met feasibility criteria, positive responses from teachers and students, and higher improvement in students' conceptual understanding in the experimental class compared to the control class. Therefore, the flash card media is feasible to be used as an alternative learning medium in social studies to enhance elementary students' conceptual understanding.

Keywords: *Flash Card Media, Conceptual Understanding, Social Studies, ADDIE*

Pengutipan APA:

'Azizah, Z.W., & Rodiyana, R. (2026). Pengembangan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Kerajaan Nusantara di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Sumantri (dalam Afni, et.al. 2024: 7) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. Perkembangan intelektual pada peserta didik sekolah dasar berada ditahap berfikir konkrit, semua yang disampaikan guru harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, salah satunya pembelajaran IPS (Rodiyana, 2022). Pentingnya pembelajaran IPS juga ditegaskan pada UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar.” Ketentuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pengetahuan, namun juga keterampilan sosial dan karakter kebangsaan peserta didik sejak usia dini.

Menurut Piaget (dalam Babullah, 2022), mengemukakan bahwa anak-anak yang memiliki usia 7 hingga 12 tahun mengalami perkembangan kognitif yang konkrit, namun mereka belum mampu untuk melihat hal-hal yang abstrak atau membayangkan kejadian yang akan datang pada tahun-tahun mendatang atau masa depan sebagai waktu yang jauh. Pada usia sekolah dasar anak mengalami perkembangan pembentukan kemampuan kognitif ditandai dengan kemampuan untuk berfikir logis yang sederhana seperti menyusun, mengelompokkan, mengetahui sebab akibat terhadap sesuatu yang terjadi, namun pemikiran mereka masih dibatasi dengan kejadian yang terjadi secara langsung. Teori belajar visual yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Sadana & Jayanti, 2022) menyampaikan pentingnya menggunakan media pembelajaran yang konkret dalam pembelajaran. Menurut Bruner (dalam Purnomo, 2022) peserta didik membangun pemahamannya melalui tiga tahapan perkembangan representasi.

Media pembelajaran sebagai penghubung antara pengalaman nyata dengan pemahaman abstrak yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang didukung media pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar dan tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pentingnya media dalam proses pembelajaran adalah menjadi jembatan interaksi antara guru dengan peserta didik agar lebih efektif. Pada pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang memperjelas materi, namun media pembelajaran juga mampu untuk memberikan fasilitas interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik (Rochaendi et.al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Tonatan Ponorogo ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik kesulitan dalam menerima penyampaian materi, khususnya konsep-konsep pembelajaran IPS, serta menunjukkan minat belajar peserta didik yang rendah. Keterbatasan media pembelajaran tersebut terlihat dari peserta didik yang kebingungan saat diminta menjelaskan perbedaan antar kerajaan maupun menyebutkan tokoh dan daerah asal kerajaan, sehingga

pembelajaran sejarah cenderung dianggap mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik (Fadiyah, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara perlu diarahkan untuk memahami proses perubahan secara utuh dan komprehensif (Syafira et.al., 2022). Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran akan meningkatkan rasa ketertarikan dan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 2 Tonatan Ponorogo, pemahaman konsep peserta didik pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara masih belum optimal. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, khususnya dalam mengklasifikasikan kerajaan berdasarkan letak geografis, membedakan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam, serta menyebutkan tokoh dan wilayah masing-masing kerajaan. Keterbatasan media pembelajaran tersebut terlihat dari peserta didik yang kebingungan saat diminta menjelaskan perbedaan antar kerajaan maupun menyebutkan tokoh dan daerah asal kerajaan, sehingga pembelajaran sejarah cenderung dianggap mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik (Fadiyah, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dapat memperkaya pengalaman belajar dan memotivasi peserta didik dalam IPS di sekolah dasar (Kristanti & Sujana, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik di SD (Pina, et.al., 2025).

Media *flash card* telah banyak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pemanfaatannya pada materi sejarah, khususnya kerajaan-kerajaan di Nusantara, masih terbatas dan cenderung berfokus pada hafalan, sehingga belum sepenuhnya mendukung pemahaman konsep peserta didik. Penelitian Shafa et.al. (2022) melalui pengembangan media *flash card* pada materi Pahlawanku menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media *flash card* pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE. Perbedaan selanjutnya terletak pada model pengembangan yang digunakan. Penelitian sebelumnya banyak menerapkan model pengembangan 4D, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Meskipun model 4D dinilai efektif dalam pengembangan perangkat pembelajaran, model ini memiliki keterbatasan karena tahapan evaluasi tidak dilakukan secara berkelanjutan pada setiap fase pengembangan, melainkan lebih terfokus pada tahap akhir. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan produk pembelajaran kurang optimal dalam menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan dinamika pembelajaran di kelas. Selain itu *research gap* pada penelitian ini juga dapat dilihat dari aspek materi, desain media, model pengembangan, dan variabel penelitiannya.

Media *flash card* membantu proses aktif seperti pengulangan (*repetition*) dan pemanggilan kembali informasi (*recall*) sehingga memperkuat daya ingat jangka panjang sekaligus meningkatkan

retensi jangka panjang bagi peserta didik. *Flash card* berfungsi sebagai media yang membantu peserta didik dalam mengingat serta memahami konsep melalui simbol-simbol yang diterapkan, berupa gambar, tulisan, maupun bentuk visual yang lainnya. Media ini mampu menstimulasi pemikiran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media *flash card* dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat penyerapan teori (Irmansyah et.al., 2025). Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk memberikan hasil yang maksimal pada potensi media pembelajaran flash card.

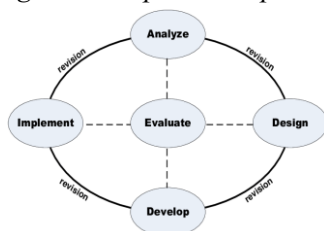
Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran flash card yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan tertentu, penelitian ini menitikberatkan pada penguatan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian informasi yang terstruktur, visual, dan kontekstual.

Indikator seperti menafsirkan, mengklasifikasikan, membandingkan, menyimpulkan, dan menjelaskan seharusnya diterjemahkan lebih operasional ke dalam bentuk capaian pembelajaran yang spesifik, misalnya kemampuan peserta didik membedakan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam berdasarkan ciri-cirinya, menghubungkan tokoh dengan wilayah kekuasaan kerajaan, atau menjelaskan hubungan antara peninggalan sejarah dan corak kerajaan. Perincian indikator tersebut penting agar pengukuran pemahaman konsep tidak hanya bersifat umum, tetapi benar-benar merepresentasikan kemampuan konseptual peserta didik secara valid dan terukur. Dengan demikian, penelitian selanjutnya perlu mengembangkan indikator operasional yang lebih sistematis dan terukur agar konstruk variabel pemahaman konsep menjadi lebih kuat, valid, dan mampu menggambarkan peningkatan kemampuan konseptual peserta didik secara lebih komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara dalam pembelajaran IPS. Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kerajaan-Kerajaan di Nusantara pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar di Ponorogo”. Tujuan dari pembahasan penelitian ini meningkatkan keterlibatan peserta didik didalam proses pembelajaran dan menjelaskan kelayakan serta respon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap kevalidan fash card untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas V Sekolah Dasar di Ponorogo.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *flash card* pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1. Bagan Alur ADDIE

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS, khususnya pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Tahap *design* meliputi perancangan media *flash card* yang mencakup desain visual, isi materi, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan pembuatan produk media *flash card* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan pada peserta didik. Tahap *evaluation* dilakukan secara berkelanjutan untuk menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan media.

Desain penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan media adalah *quasi experimental design* dengan tipe *nonequivalent control group design*, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *flash card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Tonatan dan SD Negeri 1 Siwalan, Kabupaten Ponorogo. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas V, dengan masing-masing kelas berjumlah 17 peserta didik. Kelas V SD Negeri 2 Tonatan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas V SD Negeri 1 Siwalan sebagai kelas kontrol. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 peserta didik kelas VI SD Negeri 2 Tonatan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon, serta tes pretest dan posttest. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan saran dari validator. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan media, angket respon pendidik dan peserta didik, serta soal tes untuk mengukur pemahaman konsep.

Teknik analisis data dilakukan sebagai berikut: (1) analisis kevalidan menggunakan skala Likert untuk menentukan kategori kelayakan media; (2) analisis kepraktisan berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik; (3) analisis keefektifan menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik; serta (4) uji prasyarat berupa uji normalitas

dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan matriks metode penelitian.

Tabel 1. Matriks Metode Penelitian

No	Tujuan Penelitian	Data	Instrumen	Teknik Pengambilan Data	Teknik Analisis Data
1	Menjelaskan kevalidan media <i>flash card</i> untuk pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Ponorogo.	Data uji kevalidan materi dan media	Lembar Validasi	Angket	Rumus : $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$
2	Menjelaskan kepraktisan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara peserta didik V Sekolah Dasar di Ponorogo.	Data respon guru dan peserta didik	Lembar Angket Respon	Angket	Rumus : $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$
3	Menjelaskan keefektifan media <i>flash card</i> untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Ponorogo pada pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.	Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Lembar <i>pretest-posttest</i>	Tes	Rumus : $P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$ Uji N-Gain : $g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$ Uji Normalitas Shapiro Wilk : $T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_1)^2 \right]$ Uji-t tidak berpasangan (<i>independent sample t-test</i>) : $t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flash card* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Proses pengembangan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, *Design* (perancangan) untuk menyusun rancangan media sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, *Development* (pengembangan) untuk mengembangkan serta menyempurnakan media berdasarkan rancangan yang telah disusun, *Implementation* (implementasi) untuk menerapkan dan menguji coba media dalam proses pembelajaran, dan *Evaluation* (evaluasi) untuk menilai kelayakan dan efektivitas media sebelum dan sesudah digunakan.

Analyze (Analisis)

Peneliti melaksanakan analisis kondisi lapangan di SD Negeri 2 Tonatan pada bulan Oktober 2025. Pada tahap awal, peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas khususnya pembelajaran IPS. Begitu juga di SD Negeri 1 Siwalan, peneliti melaksanakan observasi kelas pada bulan yang sama yaitu Oktober 2025. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Tonatan, ditemukan beberapa kendala diantaranya minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada proses pembelajaran, pendidik cenderung memanfaatkan LKPD peserta didik sebagai bahan utama untuk menyampaikan materi pembelajaran tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan dan karakteristik peserta didik serta mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa peserta didik kelas V SD memiliki karakteristik yang menyukai kegiatan bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan, dikarenakan di SD Negeri 2 Tonatan dan SD Negeri 1 Siwalan belum ditemukan media pembelajaran yang berbasis permainan dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan

Pada tahap analisis materi pembelajaran, peneliti menemukan banyak peserta didik yang mengalami kendala dalam pembelajaran yaitu pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara yang terdiri dari identitas kerajaan dari nama-nama raja, tahun berdiri kerajaan, asal daerah, dan peninggalan-peninggalan sejarah karena dianggap sulit oleh peserta didik dan penyampaiannya menggunakan metode ceramah, hafalan dan penugasan. Peserta didik kurang memahami materi tentang identitas kerajaan-kerajaan yang ada di Nusantara ketika diminta untuk menyebutkan nama-nama kerajaan beserta identitasnya. Selanjutnya peneliti menganalisis buku yang dipakai oleh peserta didik di kelas V SD Negeri 2 Tonatan dan SD Negeri 1 Siwalan. Analisis dilakukan untuk mengetahui batasan-batasan materi yang akan diintegrasikan kedalam media pembelajaran yang dikembangkan. Buku yang digunakan adalah buku kurikulum merdeka terbitan Kemendikbudristek untuk Kelas V SD tahun 2024.

Design (Perancangan)

Media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” dirancang menggunakan aplikasi canva. Pada penelitian ini dikembangkan dua jenis kartu yaitu kartu yang berisikan informasi lengkap kerajaan-kerajaan di Nusantara dan kartu tantangan yang berisikan pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman konsep. Tahap selanjutnya adalah perancangan instrumen dimana terdapat tiga aspek yang dapat dinilai yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada tahap ini peneliti membuat instrumen yang akan divalidasi oleh validator ahli. Peneliti membuat instrumen untuk menguji kevalidan media berupa lembar validasi materi dan media. Instrumen untuk menguji kepraktisan media menggunakan lembar angket peserta didik dan pendidik. Instrumen untuk menguji keefektifan media dengan menggunakan soal pretest dan posttest.

Tahap evaluasi dilakukan setelah peneliti merancang media pembelajaran dan instrumen penelitian. Peneliti melaksanakan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran terhadap rancangan yang telah dibuat. Adapun masukan dari dosen pembimbing yaitu pada soal pretest dan posttest yang berjumlah 20 soal pilihan ganda fokus pada ranah kognitif C1-C3. Hasil dari evaluasi ini akan menjadikan acuan utama peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran di tahap selanjutnya dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan yang telah dirumuskan yaitu media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”. Pada tahap ini, dibagi menjadi empat tahapan yaitu tahap pengembangan atau penyusunan media, penyusunan instrumen, validasi, dan evaluasi. 1)

Pembuatan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” menggunakan aplikasi canva. Desain media kartu terdiri dari 2 yaitu kartu informasi dan kartu tantangan. Pada kartu informasi dibedakan menjadi 3 yaitu kartu warna orange kartu bercorak agama Hindu, kartu warna hijau kartu bercorak gama Buddha, dan kartu warna biru bercorak agama Islam. Sementara itu kartu tantangan berwarna cream. Selanjutnya peneliti membuat desain handout yang berisikan materi tentang kerajaan-kerajaan di Nusantara. Pada bagian depan kartu terdapat beberapa elemen yaitu nama kerajaan, gambar pendiri kerajaan atau raja pertama kerajaan, asal daerah kerajaan, tahun berdiri kerajaan. Pada bagian belakang kartu berisikan karakteristik kerajaan, kata rahasia, penjelasan kata rahasia dan peninggalan kerajaan. Pada kartu tantangan berisikan soal-soal yang harus diselesaikan. Selanjutnya peneliti merancang tata cara penggunaan media, perawatan media, dan box kartu. Selanjutnya adalah mencetak media dengan bahan kertas art paper 310 gsm berukuran A3, kemudian di cutting round dan di finishing menggunakan laminasi glossy agar lebih tahan lama. Box kartu juga dicetak dengan bahan evory 350 gsm, kemudian di cutting dan di laminasi glossy.

Setelah di cetak dilakukan uji validasi yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi perangkat pembelajaran kepada validator ahli. Tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” beserta perangkat

pembelajaran sebelum tahap uji coba. Proses validasi melibatkan dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya sebagai validator. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi yang berisikan beberapa pertanyaan dengan penilaian skor 1-5 yang memuat beberapa aspek penilaian.

Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada siswa SD Negeri 2 Tonatan selama dua kali pertemuan yaitu pada Jumat, 16 Januari 2026 dan Jumat, 23 Januari 2026. Pada pertemuan pertama peneliti menjadi pendidik dengan melakukan rangkaian proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti memperlihatkan media *flash card* kepada peserta didik tentang kartu informasi dan kartu tantangan. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan mengikuti rangkaian game pada LKPD. Pada pertemuan kedua, peserta didik diminta mengerjakan soal posttest yang berjumlah 20 terkait materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media diterapkan pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar melalui kelas eksperimen dan dibandingkan dengan kelas kontrol. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengamati kartu, berdiskusi, mengelompokkan kerajaan, dan menjawab kartu tantangan. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya cenderung pasif.

Media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” yang telah melalui tahap validasi dan revisi selanjutnya diimplementasikan pada penelitian utama. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol di sekolah yang berbeda. Selama proses pembelajaran, penggunaan media *flash card* menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Peserta didik mampu berinteraksi dengan media melalui kegiatan mengamati kartu, mengklasifikasikan kerajaan, serta menjawab kartu tantangan. Selain itu, media ini juga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep karena penyajian materi yang ringkas dan visual.

Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa pendidik dapat menggunakan media dengan mudah dan terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Respon peserta didik selama pembelajaran cenderung positif, ditunjukkan dengan meningkatnya perhatian, antusiasme, serta partisipasi dalam diskusi. Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media *flash card* dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendukung peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

Berikut merupakan data hasil kevalidan media *flash card* kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Relevansi Materi	15	15
2	Keakuratan Materi	9	10
3	Penyajian Materi	10	10
4	Kebahasaan	12	15
Total		46	50

Berdasarkan dari persentase skor diatas, menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” dengan persentase 92% dapat dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan pada peserta didik dengan sedikit revisi dari validator.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Aspek Desain	27	30
2	Keterbacaan	13	15
3	Isi	20	20
4	Ukuran dan Bahan	13	15
5	Penggunaan	20	20
Total		93	100

Berdasarkan dari persentase skor diatas, menunjukkan bahwa media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” dengan persentase 93% dapat dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan pada peserta didik tanpa ada revisi dari validator.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Score (Kelas Eksperimen)

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Ngain_Score</i>	17	,43	1,00	,7882	,16550
<i>Ngain_Persentase</i>	17	42,86	100,00	78,8216	16,54971
<i>Valid N (listwise)</i>	17				

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score (Kelas Kontrol)

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Ngain_Score</i>	17	-,11	,55	,2923	,16854
<i>Ngain_Persentase</i>	17	-11,11	54,55	29,2303	16,85439
<i>Valid N (listwise)</i>	17				

Dari tabel di atas dapat dianalisis hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7882 atau 78,82% yang termasuk dalam kategori tinggi dengan kriteria peningkatan

pemahaman konsep yang efektif. Nilai minimum pada kelas eksperimen adalah 0,43 dan nilai maksimum sebesar 1,00 dengan standar deviasi 0,16550, yang menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep peserta didik relatif merata dan cenderung tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,2923 atau 29,23% yang termasuk dalam kategori rendah dengan kriteria peningkatan tidak efektif. Nilai minimum bahkan menunjukkan hasil negatif yaitu -0,11 dan nilai maksimum sebesar 0,55 dengan standar deviasi 0,16854, yang menunjukkan adanya variasi hasil peningkatan yang cenderung rendah dan tidak stabil. Dengan demikian, media yang dapat dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas N-Gain

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	,241	17	,010	,906	17	,084
	Posttest Kelas Kontrol	,195	17	,084	,919	17	,143
	Pretest Kelas Eksperimen	,159	17	,200*	,920	17	,149
	Posttest Kelas Eksperimen	,221	17	,027	,897	17	,060

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Dari data uji normalitas diatas, data nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai Sig. Shapiro Wilk $\geq 0,05$. Pada kelas eksperimen nilai Sig. N-Gain kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 0,60 $> 0,05$. Sedangkan nilai Sig. N-Gain kelas kontrol mendapatkannilai sebesar 0,84 $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai N-Gain kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal

Tabel 7. Hasil Homogenitas N-Gain

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,174	1	32	,287
	Based on Median	,985	1	32	,328
	Based on Median and with adjusted df	,985	1	31,271	,329
	Based on trimmed mean	1,102	1	32	,302

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas yang dilakukan terhadap nilai N-Gain, diketahui nilai Sig. yang diperoleh pada Based on Mean $> 0,05$ yaitu sebesar 0,287 $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test N-Gain*

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	1,174	,287	9,711	32	,000	-25,882	2,665	31,312	20,453
	<i>Equal variances not assumed</i>			9,711	31,449	,000	-25,882	2,665	31,315	20,449

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test pada nilai N-Gain, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ serta nilai t hitung $> t$ tabel sebesar $9,711 > 2,037$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima

Tabel 9. Hasil Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		<i>Group Statistics</i>				
		<i>Kelas</i>	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Nilai	Kelas Kontrol		17	63,53	7,238	1,755
	Kelas Eksperimen		17	89,41	8,269	2,006

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata posttest dari kelas kontrol yaitu 63,53, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 89,41. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” untuk pemahaman konsep peserta didik karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol selisihnya yaitu sebesar 25,88.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flash card “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas V. Evaluasi ini didasarkan pada hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, perhitungan N-Gain, serta respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang digunakan.

Selain itu, hasil angket respon pendidik dan peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media flash card “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flash card “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD.

PEMBAHASAN

Berdasarkan diagram dan tabel hasil N-Gain di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”) yaitu sebesar 0,79 atau 79% dengan kategori “Sangat Tinggi”, sedangkan rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol (pembelajaran konvensional learning) yaitu sebesar 0,295 atau 29,5% dengan kategori peningkatan “Rendah”. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep peserta didik dalam kelas eksperimen relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” terhadap pemahaman konsep peserta didik dapat dianalisis melalui uji independent sample t-test ada hasil N-Gain. Sebelum melakukan uji-t pada N-Gain harus dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen atau tidak.

Uji normalitas terhadap nilai N-Gain kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil nilai Sig. dengan Shapiro Wilk lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) dengan rincian nilai Sig. N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,60 $> 0,05$, sedangkan nilai Sig. N-Gain kelas kontrol sebesar 0,143 $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai taraf Si. $> 0,05$. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas terhadap N-Gain didapatkan nilai sig. pada Based on Mean lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,287 $> 0,05$ yang artinya data bernilai homogen atau sama.

Penggunaan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Keterlibatan aktif peserta didik mampu untuk membangun pemahaman konsep secara mandiri dan lebih mendalam. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun berperan langsung dalam menemukan, mengingat dan membekas dalam ingatan jangka panjang peserta didik (*long time memory*).

Selain itu, penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penyajian materi dalam bentuk visual dan teks sederhana membantu peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengamatan, diskusi, serta pengelompokan informasi mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan secara bertahap, sehingga pemahaman konsep yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lebih lama.

Untuk menghasilkan media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” yang berkualitas, perlu menetapkan kriteria hasil pengembangan produk yang dinamakan kelayakan produk. Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi tiga aspek kelayakan yaitu validitas (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan efektivitas (*effectiveness*) (Mahardika, et.al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada poin hasil di atas, media *flash card* “Kerajaan-Kerajaan di

Nusantara” merupakan media pembelajaran yang layak digunakan karena telah memenuhi 3 aspek kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam membantu peserta didik untuk memahami materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas V SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik kelas V sekolah dasar. Temuan tersebut dapat dikaji melalui teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar, interaksi, dan proses menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pada tahap implementasi, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan materi dari guru, tetapi terlibat aktif dalam kegiatan mengamati kartu, mengelompokkan kerajaan berdasarkan corak agama, menjawab kartu tantangan, serta berdiskusi dengan teman kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya proses konstruksi pengetahuan karena peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman langsung menggunakan media pembelajaran. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik aktif menemukan dan mengorganisasi informasi, bukan sekadar menghafal materi yang diberikan guru.

Penggunaan warna berbeda pada kartu kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam juga mendukung proses konstruktivistik karena membantu peserta didik membentuk struktur konseptual secara bertahap. Peserta didik tidak hanya mengetahui nama kerajaan, tetapi mampu mengklasifikasikan dan membandingkan karakteristik setiap kerajaan berdasarkan informasi visual yang diperoleh dari media. Proses ini menunjukkan bahwa media flash card membantu peserta didik membangun hubungan antarkonsep melalui pengalaman konkret dan visual sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Selain itu, keberadaan kartu tantangan dalam media pembelajaran mendorong peserta didik melakukan aktivitas recall dan repetition secara aktif. Dalam teori konstruktivisme, aktivitas tersebut penting karena pengetahuan akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat dalam proses menemukan kembali informasi dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar sebelumnya. Ketika peserta didik menjawab pertanyaan pada kartu tantangan, mereka tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga melakukan proses berpikir untuk menghubungkan tokoh, wilayah, peninggalan sejarah, dan ciri kerajaan secara sistematis. Interaksi kelompok selama penggunaan media juga memperlihatkan penerapan konstruktivisme sosial. Peserta didik saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan membantu memahami materi bersama teman kelompoknya. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran akan lebih efektif melalui interaksi sosial karena peserta didik dapat membangun pemahaman bersama melalui komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, media flash card tidak hanya mendukung pembelajaran individual, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang membantu peserta didik mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa keberhasilan media flash card tidak hanya disebabkan oleh tampilan visual yang menarik, tetapi juga karena media mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar konkret, diskusi, pengelompokan konsep, dan aktivitas pemecahan masalah sederhana. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis konstruktivisme seperti flash card menjadi alternatif yang relevan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran flash card pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. Kevalidan media ditunjukkan melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahwa isi materi, tampilan visual, penggunaan warna, gambar, dan penyajian informasi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media juga dirancang secara sistematis melalui pengelompokan kartu berdasarkan corak kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih terstruktur.

Media flash card yang dikembangkan juga dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta interaktif. Penggunaan kartu informasi dan kartu tantangan membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas diskusi, pengelompokan konsep, serta kegiatan mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Namun, penelitian masih terbatas pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara dan jumlah sampel penelitian yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media flash card pada materi IPS lainnya dengan cakupan sampel yang lebih luas agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Andikasari, L. M., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis pemahaman konsep IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *Jurnal Sekolah*, 111–121.
- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi media Flash Card untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125.
- Fadiyah, N., Suntari, Y., & Usman, H. (2024). Pengembangan flash card media berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3221–3239.

- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan teknologi interaktif di sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 2591–2597.
- Hotimah, H. (2024). Flash card media development in grade 1 Indonesian language learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. *Journal of Mechatronics and Education*, 62–69.
- Irmansyah, F., Yuliana, R., & Fajrudin, L. (2025). Pengaruh media flash card terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 785–795.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Maharani, D. A. N. (2025). Pengembangan e-pop up book cerita materi kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 9 Karangasem (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Nasution, A., & Rahim, R. (2022). The development of flash card media to improve students' English vocabulary in English lessons at Islamic elementary school. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 139–267.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran flash card pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Pina, Budi Febriyanto, & Ani Rosidah. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PETA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 295 - 308. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7916>
- Rodiyana, R., & Puspitasari, W. D. (2020). Perspektif kurikulum IPS sekolah dasar era digital. *Seminar Nasional Pendidikan*, 817–833.
- Sari, A. S., Wijaya, K., & Wijaya, R. G. (2023). Flash card media innovation in thematic science lessons: Growth and development of living creatures in elementary schools. *Mimbar PGSD Undiksha*, 483–489.
- Setyawan, P., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan media flash card berbasis pictorial riddle pada materi Plantae untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa SMA/MA kelas X. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2).
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan media flash card materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-based flash card to increase social studies learning outcomes for elementary school students in the fourth grade. *Journal of Education Technology*, 235–246.
- Syafira, P., Isjoni, & Fikri, A. (2022). Kendala guru pendidikan sejarah dalam mengajarkan materi kerajaan-kerajaan Nusantara pada SMA N 3 Rumbai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2036–2039.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 134–140.