

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA
MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS 3 SDN DERMO 2
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD



Disusun oleh

LISTENA TABUNI

NPM: 2214060288

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

LISTENA TABUNI

NPM: 2214060288

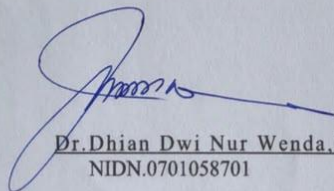
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA
MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS 3 SDN DERMO 2
KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

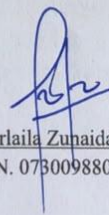
Tanggal: 09 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN.0701058701

Pembimbing II



Farida Nurlaila Zupaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Skripsi oleh:

LISTENA TABUNI

NPM: 2214060288

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA
MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS 3 SDN DERMO 2
KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Abdul Aziz Hunaifi. S.S.,M.A |
| 3. Penguji II | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN : 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Listena Tabuni
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Balimneri, 27 Februari 2004
NPM : 2214060288
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 juli 2026

Yang Menyatakan



LISTENA TABUNI

NPM: 2214060288

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jesus, My True Hero”

” Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan”

“Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu, Aku akan meneguhkan; bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan.”

(Yesaya 14: 10)

"Perjuangan tidak selalu dipahami oleh orang lain, tetapi setiap usaha yang dilakukan dengan penuh ketekunan akan menjadi kebanggaan di masa depan. Teruslah berjuang, karena setiap proses memiliki makna dan setiap pengorbanan akan menghasilkan pencapaian yang berharga."

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan kepada Sang Juruslamat Tuhan Yesus Kristus, kepada Bapak, Mama, Kakak & Adik tercinta yang selalu ada, Mendoakan, Mendukung, dan Memotivasi saya selama menuntut ilmu.”

“Terima kasih kepada diriku sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga sampai di titik ini. Terima kasih juga kepada teman-temanku yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, selalu memberi support dalam menyelesaikan skripsi ini.”

RINGKASAN

LISTENA TABUNI: Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas III SDN Dermo 2 Kota Kediri.

Kata Kunci : *Media, Flash Card, Bangun Datar.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas III SDN Dermo 2 Kota Kediri pada materi bangun datar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket serta LKS. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk serta ciri-ciri bangun datar. Hasil analisis belajar terhadap 25 siswa menunjukkan bahwa hanya 11 siswa (44%) yang mencapai KKM, sedangkan 14 siswa (56%) belum tuntas. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Flash Card* pada materi bangun datar untuk siswa kelas III SDN Dermo 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas III SDN Dermo 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90%, sehingga media dinyatakan sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase respon guru sebesar 92%, sedangkan respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 95% dan pada uji coba luas sebesar 98,8%, sehingga media termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90% pada uji coba terbatas dan 84% pada uji coba luas dengan rata-rata ketuntasan sebesar 87%, sehingga media termasuk kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* pada materi bangun datar untuk siswa kelas III SDN Dermo 2 Kota Kediri telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS 3 SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI**” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kemudahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi penyusunan skripsi ini.
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi penyusunan skripsi ini.
6. Guruh Sukma Hanggara, M.Pd, selaku validator media pembelajaran
7. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd, selaku validator materi
8. Bapak dan ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III SDN Dermo 2 kota kediri yang sudah membantu penelitian.
10. Seluruh pihak yang sudah berjasa baik langsung ataupun tak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kurang. Oleh karena itu, saya, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 14 Juli 2026



LISTENA TABUNI

NPM: 2214060288

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR.....	iiiv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan penelitian.....	6
E. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian hasil penelitian terdahulu.....	23
C. kerangka berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Penelitian	27

B. Prosedur Pengembangan	27
C. Desain Pengembangan	34
D. Tempat dan Waktu perancangan.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	46
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	48
 BAB IV HASIL DAN PEMBEHASAN	50
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	50
1. Hasil Studi Lapangan	50
2. Hasil Studi Pendahuluan	51
3. Desain Awal.....	52
B. Data Uji Coba.....	52
1. Uji Validasi Ahli	52
2. Uji Coba Terbatas	56
3. Uji Coba Luas	58
C. Analisis Data	64
1. Hasil Kevalidan	64
2. Hasil Kepraktisan	65
3. Hasil Keefektifa	66
D. Revisi Produk	67
E. Kajian Produk Akhir	69
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	69
2. Kelebihan, Kelemahan Media dan Inovasi Produk.....	71
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA.....	79
 Lampiran-lampiran	85

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Analisis Data Hasil Pekerjaan Siswa.....	3
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	22
Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data	35
Tabel 3.3 Pengembangan Instrumen	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pendoman Observasi	38
Tabel .3.5 Angket wawancara	39
Tabel.3.6 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	30
Tabel .3.7 Intrumen Lembar Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.8 Intrumen Respon guru	41
Tabel: 3.9 Instrumen Respon Siswa	42
Tabel 3.10 Angket keefektifan hasil belajar siswa	43
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal Siswa.....	44
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Flash card	45
Tabel 3.13 Kriteria Persentase Respon Guru dan Siswa	45
Tabel 3. 14 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran Flash card	46
Tabel 4.1 Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.4 Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	57
Tabel 4.3 Angket Kepraktisan Guru	58
Tabel 4.5 Angket Kepraktisan Siswa	59
Tabel 4.6 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas	61
Tabel 4.7 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Luas	62
Tabel 4.8 Revisi Ahli Media	68
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Produk	68

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	23
Gambar 3. 2 Media <i>flash card</i>	33
Gambar 4.1 Desain Awal Media Flash card.....	52

Daftar Lampiran

Lampiran 1 : Pengajuan judul Skripsi.....	85
Lampiran 2 : Berita acara bimbingan.....	87
Lampiran 3 : Surat permohonan validasi ahli media	89
Lampiran 4 : Surat permohonan validasi ahli materi	90
Lampiran 5 : Lembar validasi ahli materi	91
Lampiran 6 : Lembar validasi ahli media	94
Lampiran 7 : Suarat pengatar penelitian	97
Lampiran 8 : Perangkat pembelajaran.....	98
Lampiran 9 : Angket respon guru.....	123
Lampiran 10 : Angket respon siswa uji coba terbatas.....	125
Lampiran 11 : Angket respon siswa uji coba luas.....	129
Lampiran 12 : Lembar LKPD	131
Lampiran 13 : Pre-test uji coba terbatas.....	133
Lampiran 14 : Pre-test uji luas	135
Lampiran 15 : Surat manfaat produk	136
Lampiran 16 : Dokumentasi hasil kegiatan.....	137
Lampiran 17 : Hasil angket analisis lembar pekerjaan siswa	140
Lempiran 18 : Hasil wawancara dengan guru.....	144
Lampiran 19 : Dokumentasi.....	146
Lampiran 20 : Hasil cek plagiasi.....	147
Lampiran 21 : Surat plagiasi	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Salah satu mata pelajaran terpenting yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika, yang membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, logis, dan sistematis sejak usia dini. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan berhitung, tetapi juga melatih siswa untuk memahami pola, struktur, hubungan antar konsep, serta keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan bilangan dan mempelajari tentang struktur yang abstrak serta pola hubungan yang ada di dalamnya menurut (Nugroho et al., 2024) Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola, hubungan antar besaran, serta struktur yang disusun secara logis dan sistematis. Ia menekankan bahwa pembelajaran Matematika di sekolah dasar harus dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata agar siswa mampu melihat relevansi dan manfaatnya. Pendekatan kontekstual dalam Matematika membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Dalam konteks Pendidikan sekolah dasar, Matematika berperan sebagai alat untuk melatih keterampilan berpikir abstrak dan kemampuan memecahkan masalah dalam sehari-hari. Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar berfungsi sebagai dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara logis, terstruktur, dan korelasi antar konsep, sekaligus dalam upaya menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Para pakar sependapat bahwa Matematika merupakan disiplin ilmu yang bersifat deduktif, logis, dan berkorelasi erat dengan proses penalaran abstrak. Berangkat dari premis tersebut, pembelajaran Matematika di sekolah dasar sebaiknya dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata dan didukung oleh media pembelajaran yang konkret dan visual, agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan secara menyenangkan dan bermakna. Matematika tidak hanya mengajarkan keterampilan berhitung, tetapi juga membantu siswa dalam memahami pola, struktur, dan hubungan antar konsep yang mendasari berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 3 SDN Dermo 2, menunjukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga metode yang digunakan Sebagian besar adalah ceramah dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Khususnya pada materi bangun datar. Pada materi bangun datar, guru menggunakan metode kontekstual (CTL), menghubungkan konsep bangun datar dengan benda yang ada di sekitar, seperti contoh, papan tulis, jam dinding, meja dll. dan sesekali guru menggambar bangun datar di papan tulis, untuk membantu penjelasan, namun tanpa dukungan media konkret. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat pasif dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa terlibat dalam aktivitas yang menstimulasi pemahaman secara visual maupun praktis. Beberapa siswa juga tampak kesulitan dalam membedakan bentuk-bentuk bangun datar, seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, terutama dalam memahami ciri-ciri seperti jumlah sisi, sudut, dan panjang sisi. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa cenderung kurang berminat untuk mempelajari materi bangun datar.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan guru kelas 3 SDN Dermo 2, menyampaikan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa secara konkret. Pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim interaksi membuat siswa kesulitan dalam membedakan berbagai bentuk bangun datar serta memahami karakteristiknya. Ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menyebabkan mereka sulit menangkap konsep yang disampaikan secara abstrak. Rendahnya minat siswa dalam proses belajar juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang menarik.

Analisis dilakukan terhadap hasil pekerjaan siswa kelas 3 SDN Dermo 2 dilakukan terhadap 25 siswa, khususnya pada materi bangun datar. Penelaahan dilakukan melalui lembar kerja siswa yang dikumpulkan setelah proses

pembelajaran berlangsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar bangun datar, seperti membedakan bentuk segitiga, persegi, dan persegi panjang, serta dalam menyebutkan jumlah sisi dan sudut secara tepat. Berdasarkan hasil lembar kerja siswa dari 25 siswa hanya 11 siswa (44%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sementara itu, terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP, sehingga dinyatakan tidak tuntas, dengan persentase 56%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran seperti *flash card* yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna.

Tabel 1.1 Data Analisis Hasil Pekerjaan Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Fia	55	Tidak Tuntas
2	Vanea	86	Tuntas
3	Zeela	73	Tuntas
4	Raffi	67	Tidak Tuntas
5	Riyo	59	Tidak Tuntas
6	Noufa	74	Tuntas
7	Novi	76	Tuntas
8	Dewi	60	Tidak Tuntas
9	Defita	50	Tidak Tuntas
10	Farrell	80	Tuntas
11	Alesha	72	Tuntas
12	Gavriel	65	Tidak Tuntas
13	Azzam	76	Tuntas
14	Rili	75	Tuntas
15	Mose	40	Tidak Tuntas
16	Ardianto	40	Tidak Tuntas
17	Devano	56	Tidak Tuntas
18	Avaan	55	Tidak Tuntas
19	Habib	80	Tuntas
20	Shila	50	Tidak Tuntas
21	Helvia	50	Tidak Tuntas
22	Azza	70	Tuntas
23	Zafira	60	Tidak Tuntas
24	Adiba	70	Tuntas
25	Rafa	40	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar di kelas 3 SDN Dermo 2 masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media konkret. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap ciri-ciri dan bentuk bangun datar. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusinya yaitu harus mengembangkan media pembelajaran berbentuk *flash card* (kartu kata) yang dirancang khusus untuk pada materi bangun datar.

Media *flash card* ini memuat gambar bangun datar beserta informasi penting seperti nama bangun, jumlah sisi, sudut, dan ciri-ciri lainnya. Dengan desain yang menarik dan berwarna, *flash card* diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, membantu visualisasi konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media ini *flash card* untuk digunakan baik dalam kegiatan individu, kelompok, maupun sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi secara interaktif. Menurut (Wahyuni, 2020) *flash card* media ini sesuai diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar karena memiliki bentuk yang sederhana, mudah dioperasikan, serta praktis dalam penggunaannya, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Mereka juga menyatakan bahwa *flash card* membantu siswa memahami materi pelajaran secara visual, khususnya pada materi yang membutuhkan pengenalan bentuk dan ciri, seperti bangun datar dalam (Pradana & Santosa, 2020) pelajaran Matematika.

Media *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari media *flashcard* 1) Mudah dibawa karena memiliki ukuran kecil, tidak membutuhkan tempat luas dan dapat digunakan di mana saja. 2) Praktis, dalam penggunaan *flashcard* tidak perlu menggunakan listrik dan tidak perlu memiliki keahlian khusus. 3) Mudah diingat, gambar yang dilengkapi teks memudahkan peserta didik mengingat pesan yang diterima. 4) Menyenangkan, *flashcard* dapat diterapkan dengan permainan seperti mencari benda, nama tertentu yang diletakkan disuatu tempat secara acak. 5) Menarik dan memotivasi semangat peserta didik (Pradana & Santosa, 2020). Namun, menurut (Wulandari, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran memiliki keterbatasan. *Flash card* dirancang untuk menyajikan informasi secara ringkas dan padat, sehingga

hanya memberikan gambaran umum tentang suatu materi. Meskipun *flash card* efektif untuk membantu siswa mengingat fakta atau konsep dasar, mereka tidak cukup mendalam untuk memastikan pemahaman yang komprehensif. Oleh karena itu, Wulandari menekankan pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran. Guru diperlukan untuk memberikan penjelasan tambahan dan konteks yang lebih luas, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan kombinasi antara *flash card* dan penjelasan dari guru, siswa diharapkan dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flash card* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi bangun datar. *Flash card*, sebagai media visual dan konkret, membantu siswa dalam memahami bentuk, ciri-ciri, dan perbedaan antar bangun datar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini sangat penting mengingat siswa kelas 3 SD masih berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami informasi melalui benda nyata atau visual. (1) (Wulandari, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* untuk Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 4 Metro Timu” mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu bergambar yang memuat berbagai jenis bangun datar beserta ciri-cirinya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* yang dikembangkan valid dan layak digunakan, dengan skor validasi dari ahli media dan ahli materi sebesar 90% (sangat layak), serta peningkatan pemahaman terhadap materi bangun datar setelah menggunakan media mencapai 83% (kategori tinggi). (2) (Rachmawan et al., 2022) melalui penelitian berjudul “Efektivitas Media *Flash Card* dalam Meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menerapkan metode eksperimen semu (quasi experimental) yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diketahui bahwa peserta didik pada kelas yang memanfaatkan media flash card menunjukkan peningkatan kemampuan belajar yang lebih baik, mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 27 poin, sedangkan kelas kontrol hanya 11 poin. (3) (Lestari et al., 2024) dalam penelitiannya “Pengembangan *Flash Card* Interaktif Berbasis Gambar untuk Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar” juga menegaskan

bahwa media visual sangat membantu dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap konsep geometri dasar. *Flash card* yang dikembangkan tidak hanya menyajikan gambar dan nama bangun, tetapi juga menyisipkan soal sederhana sebagai bentuk evaluasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 90% siswa merasa terbantu memahami materi dengan lebih mudah, dan 87% siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan dengan media tersebut.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas III SDN Dermo 2, terdapat beberapa batasan yang ditetapkan agar penelitian ini dapat lebih terfokus, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan menyoroti perkembangan media pembelajaran *flash card* dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Materi yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran *flash card* ini hanya akan mencakup materi tentang bangun datar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar.
3. Penilaian terhadap media pembelajaran *flash card* ini akan lebih menitikberatkan pada validitas (diukur oleh para ahli materi dan media), kepraktisan (berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa), serta tingkat penerimaan yang terbatas (melalui uji coba dengan kelompok kecil).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dituliskan beberapa rumusan masalah antara lain yaitu :

1. Bagaimana ke validitas media pembelajaran *Flash card* dikelas III SDN Dormo 2
2. Bagaimana Kepratisan media pembelajaran *Flash card* dikelas III SDN Dermo 2
3. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran *Flash card* dikelas III SDN Dermo 2

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dan pengembangan media (*Flash Card*) pada materi bangun datar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Flash Card* dikelas III SDN Dermo 2
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Flash Card* dikelas III SDN Dermo 2
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Flash Card* dikelas III SDN Dermo

E. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada materi bangun datar di kelas III SDN Dermo 2 diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan media *Flash Card* pada materi bangun datar yang nantinya dapat dimanfaatkan media pembelajaran bagi guru.serta memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti.

2. Siswa

Siswa dapat termotivasi dan memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

3. Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Guru dapat menggunakan *Flash Card* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

4. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah, khususnya dalam upaya inovasi pembelajaran berbasis media. Sekolah juga memperoleh referensi media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Akhmad Fadjeri, & Anisa Dwi Nurchayati. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- Arifanti, D. R., Muzaini, M., & Matematika, P. (2023). *Berbasis Flipped Classroom Dengan Dukungan*. 3(3), 341–351.
- Arifudin, (2020). (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (IIPEN)*, 3(Meningkatkan Kemampuan Membaca), 1–15.
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2021). *Pengembangan Media Papinjur Game Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar*. 12, 796–805.
- Gustavia, W., & Aryani, Z. (2025). *Media Pembelajaran : Ular Tangga Matematika “ Pecahan ” Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(5), 406–411.
- Handika, H., Widiawati, W., Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 242–252. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370>
- Lestari, N. P., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis augmented reality pada materi tata surya untuk meningkatkan self-efficacy. *Jurnal (PEJ)*, 16–22.
- Nugroho, M. A., Hilalunnaja, S. W., Wuryastuti, M. L., & ... (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Bernuansa Etnomatematika Lentog Tanjung Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VII dalam Mendukung SDGs 203. ... *Nasional Matematika*, 7, 615–623.
- Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., & Lasisi, L. (2025). Integrasi Literasi Sains Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 864–872. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2281>
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 209–213. <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.226>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–

583.

- Prameswari, M. (2020). Analisis Penerapan Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III MIN 5 Bandar Lampung. In *Skripsi*. [http://repository.radenintan.ac.id/14115/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/14115/1/SKRIPSI BAB 1&2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/14115/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/14115/1/SKRIPSI%20BAB%201&2.pdf)
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab. Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303-319. <https://journal.stainsy.ac.id/index.php/ihitimam/article/viewFile/220/162>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.46>
- Rachmawan, M. R., Suryana, D., Heris, H., Pendidikan, M., Dasar, S., Perjuangan, U., & Corresponding, T. *. (2022). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Sunda Siswa Kelas V SDN Bantargedang. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 38–47.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Siswono, T. Y. E., & Niswah, N. T. (2017). Pengembangan Mobile Learning pada Materi Transformasi Geometri untuk Menstimulasi Penalaran Matematis Siswa Kelas VIII. In *MATHEdunesa* (Vol. 2, Number 4). <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14n2.p631-648>
- Soffa, A. M., Wardani, T. I., Pribadi, J. D., Malang, P. N., & Malang, K. (2025). Pembuatan Desain Kemasan Menggunakan Media Coreldraw Sebagai Alat Penunjang Promosi di Pawone Buk Rin Durenan Trenggalek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yoelanda, W., Antosa, Z., & Noviana, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 4(1), 9–21. <https://doi.org/10.57235/jetish.v4i1.3627>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 9(1), 40-49.
- Azhari, S. A. A. D., Mukmin, B. A., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan bahan ajar booklet berbasis kontekstual pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 159-164.
- Damariswara, R., Wiguna, F. A., Khunaifi, A. A., Zaman, W. I., & Nurwenda, D. D. (2021). Penyuluhan pendidikan karakter adaptasi Thomas Lickona. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 25-32.
- Surya, N. F., Wenda, D. D. N., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran paku Saraja pada materi aksara jawa untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 57-66.
- Samijo, S., Wenda, D. D. N., Jatmiko, J., & Handayani, A. D. (2023). Multimedia pembelajaran berbasis learning trajectory untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 118-131.
- Wenda, D. D. N., Imron, I. F., Putri, K. E., Sahari, S., Kurnia, I., Permana, E. P., ... & Wiganata, S. A. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar sebagai upaya implementasi Kurikulum Merdeka pada guru SDN Jatirejo Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(3), 848-855.
- Kusuma, A. T. A., Wenda, D. D. N., & Permana, E. P. (2024). Pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia bersama kelas V SD Negeri 1 Purwoasri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 348-356.

- Luthfi, R. A., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan media visual tentara pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam bagi siswa sekolah dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 7(1), 46-57.
- Wenda, D. D. N. (2016). Pengembangan bahan ajar multimedia untuk pembelajaran IPA SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 3(1).
- Wahyudi, W., Imron, I. F., Nurmilawati, M., Nurwenda, D. D., Basori, M., Zunaidah, F. N., ... & Zaman, W. I. (2025). Training on Basic Gamelan Playing Techniques Based on Tembang Dolanan Creation (Arrangement) at SDN Jombatan 3 Jombang. *Dimar: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 21-30.
- Wardani, M. K., Wenda, D. D. N., & Zunaidah, F. N. (2026). Keefektifan Multimedia Berbasis Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri di Kelas IV SDN Kerep. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 1993-2002.
- Brigadeana, B. A., Basori, M., & Wenda, D. D. N. (2026). Keefektifan Media Pembelajaran Monkesa Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Pada Materi Keberagaman Suku Dan Budaya Kelas V Sdn Burengan 4 Kota Kediri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(3), 6173-6181.
- Andayani, W. O., Wenda, D. D. N., & AKa, K. A. (2026). Development of Macromedia Flash-Based Learning Media On Water Cycle Material for Grade V Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(2), 204-213.
- Putri, K. I., Wenda, D. D. N., & Putri, K. E. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4), 23001-23005.
- Ferari, L. (2026). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Materi Jenis-Jenis Gaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik Sd Emaus Pagu* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Ayuningtyas, A. Z. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Keragaman Budaya Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SDN I Pagersari* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen: Analysis of Validation and Practicality of Fraction Board Learning Media Development for Grade 2 Elementary School Students in Semen District. *Efektor*, 10(2), 274-284.

- Putri, K. E., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Developing an Integrated Mathematics and Science Module with Merdeka Curriculum for Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5573-5582.
- Zunaidah, F. N., Margareta, I. V., & Sulistyowati, T. I. (2024). Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Pada Mapel IPA Kelas IV SDN Badal Pandean. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 259-273.
- Nedhianna, U. S., Erwin, P. P., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023, August). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 574-580).
- Zunaidah, F. N. (2026). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Kajian Kurikulum Sekolah Dasar Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(2), 445-456.
- Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023, August). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 574-580).
- Saniq, A. A. U., Nurmilawati, M., Santi, N. N., & Zunaidah, F. N. (2025). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pencernaan. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 12(1), 20-25.
- Wulandari, R., Zunaidah, F. N., & Sulistiyowati, T. I. (2025). Analysis of the Use of Interactive Quizzes in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 171-183.
- Pramesti, R. Y., Zunaidah, F. N., & Sulistiyowati, T. I. (2025, July). Efektivitas Media Nearpod Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri Karangtengah 3. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1433-1440).
- Aprilia, R., Laila, A., & Zunaidah, F. N. (2026). Solusi Inovatif Pembelajaran Ipa: Keefektifan Media Audiovisual Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Daur Hidup Hewan. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 8(1), 859-868.
- Diwanthy, A. L. P., Zunaidah, F. N., & Sulistiyowati, T. I. (2025, July). Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 822-827).

- Sari, B. D. C., Laila, A., & Zunaidah, F. N. (2026). Media KOKELOJO: Transformasi Dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mengidentifikasi Lingkungan Tempat Tinggal Serta Uji Keefektifan Pada Siswa Kelas IV SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 72-82.
- Nugroho, R. P., Hunafi, A. A., Zunaidah, F. N., Adzam, M., Rahmasari, A. I., & Amelia, F. (2026). Pemanfaatan stik es krim dalam pembuatan hiasan dinding sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa SDN Satak 2. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 6(1), 56-64.