

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023**

Nopita Sari Sinaga<sup>1</sup>, Eva Betty Simanjuntak<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara  
[nopitasarisinaga@mhs.unimed.ac.id](mailto:nopitasarisinaga@mhs.unimed.ac.id)

### **Abstract**

This study aims to determine: the validity, practicality, and effectiveness of flash card learning media in learning on theme 8 sub-theme 1 learning 3 in class IV SD Negeri 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023. This type of research is research and development (R&D) using a 4-D model which consists of four stages, namely the defining, designing, developing, and disseminating stages. The subjects in this study were 12 class IV students at SD Negeri 010100 Bangun Sari. Data collection techniques in this study used interviews, questionnaires, and pretest and posttest question sheets. The results of this study were (1) the flash card media validity test obtained a value of 87% with very valid criteria, and the material validity test obtained a value of 85% with very valid criteria, (2) the flash card practicality test obtained a value of 88% with the criteria very practical, (3) the effectiveness test of flash cards showed that there was an increase in learning outcomes before and after using the media in learning, and by calculating the effectiveness of the product, it obtained 83% with very effective criteria. From the results of this study it can be concluded that the development of flash card learning media using the Canva application on theme 8 sub-theme 1 learning 3 meets the criteria of very valid, very practical, and very effective.

**Keywords:** Media Development, Flash card, Thematic Learning, Class IV

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas IV SD Negeri 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian, pendesainan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 010100 Bangun Sari yang berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, kuesioner/angket, dan lembar soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini adalah (1) uji kevalidan media *flash card* memperoleh nilai sebesar 87% dengan kriteria sangat valid, serta uji kevalidan materi memperoleh nilai sebesar 85% dengan kriteria sangat valid, (2) uji kepraktisan *flash card* memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria sangat praktis, (3) uji keefektifan *flash card* menunjukkan ada mengalami peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah digunakan media dalam pembelajaran, dan dengan perhitungan menilai keefektifan produk memperoleh 83% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan aplikasi canva pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, *Flash card*, Pembelajaran Tematik, Kelas IV

Copyright (c) 2023 Nopita Sari Sinaga, Eva Betty Simanjuntak

✉ Corresponding author: Nopita Sari Sinaga

Email Address: [nopitasarisinaga@mhs.unimed.ac.id](mailto:nopitasarisinaga@mhs.unimed.ac.id) (Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara)

Received 9 June 2023, Accepted 16 June 2023, Published 19 June 2023

## **PENDAHULUAN**

Manusia yang berkualitas membutuhkan sebuah pendidikan. Untuk menghasilkan manusia yang berkualitas tergantung kualitas pendidikan dalam memberikan tenaga pendidik dalam memahami peran dan tugasnya dalam mendidik. Perkembangan pendidikan di Indonesia sudah mengalami banyak perubahan ke arah lebih baik dari sebelumnya, dapat dilihat dari perubahan bagaimana cara mengajar

guru yang sudah dapat memilih berbagai jenis metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan sesuai karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Secara umum pendidikan didefinisikan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik, yaitu pendidikan sebagai proses dan hasil dari kegiatan. Dalam hal ini proses mengacu pada semua kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan, dan hasil adalah hasil dari proses itu sendiri, yaitu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik serta sikap yang telah mereka kembangkan (Portanata et al., 2017, h. 338). Menurut Siregar & Lubis (2017, h. 6) menyatakan guru adalah tenaga profesional yang tugasnya meliputi perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, evaluasi hasil proses pembelajaran, serta pelaksanaan pendampingan dan pelatihan. Pembelajaran yang sebenarnya bukan sekedar tentang nilai ataupun tugas peserta didik, tetapi bagaimana mereka memproses dalam menemukan jawaban atas masalah yang ada (Ratno et al., 2022, h. 340).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 010100 Bangun Sari Kec. Setia Janji Kab. Asahan Prov. Sumatera Utara dengan guru kelas IV. Media pembelajaran kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang lebih menarik disebabkan ketidakmampuan guru mengembangkan media. Dan adanya penyebab dari masalah yang muncul di dalam kelas dapat berasal dari guru maupun siswa di mana pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan tidak tertarik pada pembelajaran. Selain itu, dari observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran, proses belajar mengajar yang didominasi guru dan media yang tidak digunakan menghasilkan peserta didik cenderung pasif di dalam kelas. Permasalahan dilihat dari guru, penggunaan metode yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dominan dengan metode ceramah. Peserta didik cenderung untuk mendengarkan dan menerima penjelasan dari guru saja. Maka dari itu dilakukan pengembangan media pembelajaran *flash card* di SD Negeri 010100 Bangun Sari Kec. Setia Janji Kab. Asahan dan dalam segi waktu penelitian pada tahun ajaran 2022/2023 untuk mengatasi permasalahan pada kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Menurut Mailani et al (2021, h. 85) pada prinsipnya tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi yang sedang dipelajari. Adanya berbagai macam media pembelajaran memudahkan guru dalam memilih sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Apriyani & Sitohang (2022, h. 46) Di era modern saat ini guru membutuhkan media pembelajaran yang efisien, efektif, menarik, dan mudah dimengerti oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan TIK terdapat perubahan terhadap jenis media pembelajaran, diantaranya: (1) Media audio, yakni media yang berfungsi memberikan suara yang dapat diandalkan seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3. (2) Media visual, yaitu media yang menuntut perhatian dengan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster. (3) Media audiovisual, yakni memiliki komponen suara dan gambar seperti televisi, kaset video, dan sebagainya. (4) Media animasi, yakni melibatkan gambar

bergerak yang dibuat dengan merekam gambar diam, kemudian diputar ulang secara berurut sampai tidak lagi dianggap sebagai gambar yang terpisah, objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek khusus. (5) Multimedia, yakni media yang menggabungkan berbagai elemen seperti audio, visual, audio visual, dan animasi dengan teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi (Fikri & Madona, 2018, h. 18).

Dengan banyaknya media pembelajaran yang ada untuk membantu peserta didik belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran *flash card* yaitu termasuk dalam media visual, pada saat melakukan wawancara peneliti terhadap guru kelas IV SDN 010100 Bangun Sari bahwa belum pernah mengembangkan media *flash card* dan ini perlu dilakukan tindak lanjut yaitu mengembangkan media pembelajaran. Menurut Jannah & Zuhroh (2022, h. 60) menyatakan *flash card* ialah kertas yang berbentuk persegi panjang yang di dalamnya memuat gambar serta dilengkapi kata-kata yang menjelaskan arti gambar. Gambar-gambar pada *flash card* yang digabungkan misalnya: dalam seri binatang, buah-buahan, bentuk angka, huruf, dan sebagainya. *Flash card* dapat berupa kartu bergambar dan berisi soal-soal yang diterapkan melalui permainan kartu (Okdiansyah et al., 2021, h. 149). Simanjuntak et al (2021, h. 72) menyatakan media *flash card* dapat digunakan maupun dimanfaatkan dalam pembelajaran secara berulang-ulang dan dalam penyimpanannya tidak memerlukan ruang yang banyak. Dan dalam media ini memuat materi tematik sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan tematik terpadu dengan menggabungkan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Dengan tematik dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik di mana mata pelajaran yang dulunya terpisah menjadi terintegrasikan ke dalam sebuah pembelajaran yang menggunakan tema yang terkait satu sama lain (Tamba & Wahyuni, 2020, h. 245).

Penelitian yang dilakukan oleh Nida Padhila (2021) berkaitan dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia memperoleh hasil dalam keefektifitasannya 86,8% dan sesuai dengan respon yang diberikan peserta didik sehingga memperoleh pembelajaran yang menarik. Dan dengan demikian peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan aplikasi canva pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SDN 010100 Bangun Sari.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas IV SD Negeri 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) Penelitian dan pengembangan merupakan strategi penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif. Menurut Sugiyono (2017, h. 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan melakukan uji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang

disingkat Four-D (4-D), penelitian ini memiliki 4 tahapan yaitu tahap pertama melakukan *define* (pendefinisian), tahap kedua *design* (perancangan), tahap ketiga *development* (pengembangan), dan tahap keempat *disseminate* (penyebaran). Dalam penelitian sebelumnya dilakukan Nida Padhila (2021) terdapat ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan hasil uji pada kelompok kecil. Pada penelitian ini yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED sebagai validator ahli media yaitu Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd, validator ahli materi yaitu Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd, dan guru kelas IV Ibu Susanti, S.M SDN 010100 Bangun Sari sebagai validator praktisi media serta peserta didik kelas IV SDN 010100 Bangun Sari Kecamatan Setia Janji sebagai subjek uji coba produk.

Instrumen yang digunakan adalah wawancara pada wali kelas IV SDN 010100 bangun Sari, kuesioner/angket yang diberikan pada validator penelitian, dan tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada peserta didik kelas IV SDN 010100 Bangun Sari. Data kualitatif pada penelitian ini berupa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV SD Negeri 010100 Bangun Sari. Setelah itu data kemudian dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki atau menyempurnakan dan mengetahui kevalidan produk pengembangan yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yang berupa hasil dari validasi ahli media, ahli materi, guru kelas IV SD di SD Negeri 010100 Bangun Sari, dan hasil tes peserta didik. Dan pada dasar pengambilan keputusan untuk revisi produk menggunakan kriteria penilaian berikut.

Tabel 1. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80 - 100	Sangat valid	Tidak revisi
66 - 79	Valid	Tidak revisi
56 - 65	Cukup valid	Tidak revisi
40 - 55	Kurang valid	Revisi
30 - 39	Tidak valid	Revisi

Sumber: Fithriyah, 2012

Tabel 2. Klasifikasi Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria kepraktisan
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

Tabel 3. Kategori Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
81-100%	Sangat Efektif
61-80%	Efektif
41-60%	Kurang Efektif
21-40%	Tidak Efektif
0-20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Prastiwi & Jumino, 2018, h. 239

## HASIL DAN DISKUSI

Pengembangan produk penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D yang bertujuan mengembangkan produk yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 SD Negeri 010100 Bangun Sari. Penelitian dengan menggunakan model 4-D ini tujuannya untuk menghasilkan produk, dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah *flash card* untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media *flash card* yang dikembangkan ini didesain menggunakan aplikasi canva serta dan cetak menggunakan kertas poster serta dilapisi plastik laminating yang membuatnya tahan lebih lama.

Penelitian ini menggunakan model *Four-D* (D) dengan melakukan beberapa tahap yang terdiri dari empat tahap yaitu, 1) tahap *define* (pendefinisian), 2) tahap *design* (perancangan), 3) tahap *development* (pengembangan), 4) tahap *disseminate* (penyebaran). Adapun hasil dari tahap-tahap penelitian yang dilakukan. Pertama, pada tahap pendefinisian di mana analisis kebutuhan dengan peneliti menemukan permasalahan yang dialami guru ketika dalam pembelajaran, analisis terhadap peserta didik, analisis materi, analisis tugas yang diperoleh dari guru kelas, dan melakukan spesifikasi tujuan pembelajaran di mana peneliti merumuskan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan produk yang dikembangkan.

Kedua, tahap perancangan peneliti melakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format yang digunakan pada penelitian yaitu RPP, instrumen soal, dan instrumen validasi, sehingga pada langkah ini dapat dilakukan rancangan awal media yaitu mendesain media yang menyesuaikan ukuran *flash card*, kesesuaian warna *background*, kesesuaian gambar, ukuran dan warna huruf, mencetak produk dan dilanjutkan mengunting sesuai ukuran *flash card* serta menyusun materi yang terkumpul yang didesain melalui aplikasi canva.

Ketiga, tahap pengembangan yaitu validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan, pada langkah ini dilakukannya penilaian kelayakan produk yang dikembangkan oleh tiga validator yaitu, ahli materi, ahli media, dan praktisi media. Tujuan dilakukan penilaian ini untuk mendapatkan hasil bahwa produk yang dikembangkan itu layak. Setelah itu melakukan revisi terhadap produk setelah mendapatkan nilai yang di dalamnya terdapat kekurangan dari produk, sehingga produk diperbaiki lagi agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Hasil validasi materi memperoleh 85% masuk dalam kriteria “sangat valid” dan dapat digunakan, validasi media dengan nilai 87% dengan kriteria “sangat valid”, maka produk layak untuk digunakan dengan saran media yang dikembangkan supaya dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Validasi respon guru memperoleh nilai 88% kriteria “sangat praktis” sehingga media *flash card* dapat digunakan tanpa revisi. Maka hasil dari tiga validator dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah validator maka rata-rata nilai yang diperoleh 87% dan dilanjutkan pada uji coba produk.

Keempat, melakukan penyebaran dari hasil penelitian dengan pengimplementasiannya adapun langkahnya yaitu memberikan instrumen penelitian soal pilihan berganda atau *pretest* terlebih dahulu agar mengetahui pengetahuan awal peserta didik setelah itu baru dilakukan pembelajaran menggunakan

produk yang dikembangkan dan dilanjutkan memberikan *posttest* untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik setelah uji coba produk. Pada tahap ini berdasarkan data hasil belajar peserta didik maka diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 010100 Bangun Sari pada saat produk belum diterapkan *pretest* dan sesudah produk *flash card* pada tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 3 diterapkan *posttest* mengalami peningkatan, dan dengan perhitungan menilai keefektifan produk memperoleh 83% dengan kriteria penafsiran nilai tersebut masuk dalam kriteria “sangat efektif”.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nida Padhila (2021) yang mengembangkan media *flash card* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia memperoleh keberhasilan dalam pengembangannya dengan memperoleh hasil bahwa media telah “layak” dengan nilai rata-rata dari keseluruhannya 85,05% yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan melakukan uji coba. Dengan melihat keberhasilan pada penelitian tersebut maka sejalan dengan penelitian ini, melakukan penelitian dan pengembangan pada media *flash card* tetapi dengan materi tematik yaitu tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 3 dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhannya 85,83% dan “telah layak” yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, praktisi media, dan uji coba yang dilakukan pada peserta didik.

Dari hasil pengembangan media di atas dapat memperoleh kelebihan dari media *flash card* yaitu dalam memberikan materi tematik menjadi lebih menarik untuk peserta didik dalam memahami konsepnya dikarenakan memiliki materi yang disajikan menggunakan gambar yang menarik, bentuk ukuran yang mudah untuk dibawa kemana-mana, kertas yang lebih tebal, dilapisi plastik laminating yang membuatnya tahan lama, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media *flash card* ini memiliki alat pendukung dalam penggunaannya di mana ada pegangan guru seperti buku dalam memberikan materi menggunakan *flash card*.

Media *flash card* juga memiliki kekurangan atau kelemahan yaitu pada saat uji coba yang dilakukan dengan jumlah peserta didik 12 berjalan lancar tetapi harus lebih teliti lagi karena *flash card* ini harus digunakan atau dirasakan semua peserta didik, sehingga media ini kurang bisa dimanfaatkan untuk kelompok yang lebih besar.

## KESIMPULAN

(1) Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Thiagarajan (Four-D/4-D) yang terdiri dari 4 tahap, dengan melakukan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). (2) Penelitian dan pengembangan penelitian ini menghasilkan produk *flash card* untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV. (3) Kelayakan produk dalam penelitian ini divalidasi tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi media. Berdasarkan penilaian dosen sebagai ahli materi produk yang dikembangkan masuk kriteria “sangat valid” dengan skor 85%. Dosen sebagai ahli media memperoleh kriteria “sangat valid” dengan perolehan skor 87%. Sedangkan praktisi media memperoleh kriteria “sangat praktis” dengan

perolehan skor 88% yang divalidasi guru kelas IV. (4) Produk yang dikembangkan menilai juga tingkat keefektifan produk dengan melakukan uji coba kepada peserta didik yaitu melakukan *pretest* dan *posttest*, adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dan memperoleh nilai keefektifan media 83% dan dapat dikatakan media pembelajaran *flash card* masuk dalam kategori sangat efektif. (5) Penelitian ini telah dilakukan atau diterapkan di sekolah, dapat dikatakan layak dan efektif. Tetapi ada baiknya media pembelajaran *flash card* ini tidak lepas dari saran dan komentar untuk perbaikan selanjutnya serta dalam penggunaannya menjadi lebih baik lagi.

## REFERENSI

- Apriyani, Y., & Sitohang, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Elementary School Journal*, 12(1), 45-56. DOI: <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v12i1.33272>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fithriyah, I., & As'ari, A. R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang untuk Jenjang SMP. *Jurnal Matematika*, 1(3), 1-8.
- Jannah, A., & Zuhroh, F. (2022). Penggunaan media *Flashcard* Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 56–71. DOI: <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.100>
- Mailani, E., Nurhayati, Wahyuni, E., Liani, A. Y., Sartika, F., & Zahra, A. A. (2021). Upaya Meningkatkan Cinta Kearifan Lokal Terhadap Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media *Machine Question Answer and Appreciation* pada Pembelajaran IPS di SD Negeri 105293 Medan Estate. *JGK: Jurnal Guru Kita*, 5(4), 83-90. DOI: <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.28166>
- Okdiansyah, Satria, T. G., & Aswarliansyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. DOI: 10.47709/educendikia.v1i3.1183
- Padhila, N. (2021). Pengembangan Media *Flash card* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348. DOI: <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.53>
- Prastiwi, M. A., & Jumiho. (2018). Efektivitas Aplikasi IPUSNAS Sebagai Sarana Temu Balik Informasi Elektronik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 231-240.
- Ratno, S., Lubis, M., Suri, E., Handari, F. S., & Siringoringo, L. (2022). Pengembangan Model

- Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Pembelajaran IPA. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 340-345. DOI: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i4.40996>
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Berbasis Teka-teki Silang pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah dasar. *JS: Jurnal Sekolah*, 5(2), 70-76. DOI: <https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>
- Siregar, A. N., & Lubis, W. (2017). Manajemen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *EducanduM: Jurnal Manajemen Pendidikan PPs Unimed*, 10(1), 1-12.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tamba, R., & Wahyuni, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber: Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas IV SDN 101775 Sampali T.A 2019/2020. *Elementary School Journal*, 10(4), 244-256. DOI: <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i4.23702>