

Pengembangan media *flash card* berbasis *make a match* pada materi wujud zat dan perubahannya kelas IV SD

Della Ariani¹, Lukman Hakim², Lefudin³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

² Pendidikan Fisika, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

³ Pendidikan Fisika, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

¹dellaariani03@gmail.com, ²lukmanhakim1976@gmail.com, ³lefudinle@yahoo.co.id

Abstract

This research and development aimed to produce a *make a match-based flash card* learning media that is valid, practical, and effective for use in fourth-grade IPAS learning. The study was prompted by a needs analysis which revealed that most fourth-grade students at SD Negeri 27 Palembang were not accustomed to using interactive learning media such as flash cards and experienced difficulties in understanding IPAS material, particularly the topic of states of matter and their changes. Furthermore, student participation in learning activities was generally low. The development process followed the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation, student response questionnaires, and learning outcome tests. Validation by three experts resulted in an average score of 92.5%, indicating high validity. Practicality testing through one-to-one and small group assessments yielded scores of 97.3% and 96.8%, respectively, categorized as highly practical. Effectiveness testing showed an N-Gain score of 0.77, indicating a high level of effectiveness. Therefore, the *make a match-based flash card* media is considered suitable for enhancing students' conceptual understanding and engagement in IPAS learning for fourth-grade students.

Keywords: Learning Media, *Flash Card*, *Make a Match*, IPAS, ADDIE Model.

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *flash card* berbasis *make a match* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil analisis kebutuhan awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *flash card* dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya topik wujud zat dan perubahannya. Selain itu, tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dengan skor rata-rata 92,5%. Uji kepraktisan melalui angket *one to one* dan *small group* masing-masing memperoleh skor sebesar 97,3% dan 96,8%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,77 yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *flash card* berbasis *make a match* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD guna meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flash Card*, *Make a Match*, IPAS, Model ADDIE.

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam komunikasi dua arah untuk mencapai tujuan pendidikan. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh proses dan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik agar siswa lebih mudah memahami materi, termasuk dalam mata pelajaran IPAS (Kelana & Wardan i, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari bidang IPA dan IPS, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami alam semesta melalui pengamatan, prosedur ilmiah, dan penalaran logis (Nurhidayat et al, 2023). Pada Kurikulum 2013, IPA dan IPS diajarkan secara terpisah, namun dalam kurikulum terbaru digabungkan menjadi IPAS. Penggabungan ini menimbulkan tantangan tersendiri karena perbedaan pendekatan antara keduanya. IPA cenderung menekankan eksperimen, sementara IPS fokus pada konsep sosial (Pratiwi et al, 2024). Meski demikian, IPAS dapat menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa SD karena berkaitan langsung dengan pengalaman dan aktivitas sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Anggita et al., 2023).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Salah satu media yang efektif adalah flash card, yaitu kartu berukuran kecil berisi informasi yang dapat membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Desain yang menarik pada flash card juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Hoerudin, 2023). Flash card dikenal praktis, mudah dibawa, dan mudah diingat (Afiah & Purwati, 2021).

Namun, penggunaan flash card secara konvensional masih memiliki keterbatasan, terutama dalam hal interaksi siswa. Banyak pembelajaran yang hanya menjadikan flash card sebagai alat bantu visual tanpa melibatkan aktivitas siswa secara langsung (Ramlah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi agar media ini lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang potensial adalah dengan menggabungkannya menggunakan model pembelajaran *make a match*, di mana siswa mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban. Hal ini dapat mendorong keaktifan dan keterlibatan mereka dalam belajar (Rohmah et al., 2023).

Di kelas IV SDN 27 Palembang, ditemukan kendala dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan angket awal terhadap 25 siswa, sebanyak 80% siswa menyatakan kesulitan memahami materi tersebut. Data ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran (Astuti et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Make A Match* pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SD”**.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). *Research and Development* (R & D) menurut Hanafi adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifan metode tersebut (Hanafi, 2022). Sugiyono dalam (Rosita et al., 2021) juga mengatakan *Research and Development* merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tabel 1. desain prototype *flash card* berbasis *make a match*

No	Komponen Desain	Deskripsi
1.	Materi	Disusun berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) IPAS Fase B Kurikulum Merdeka kelas IV, materi pokok yaitu wujud zat dan perubahannya.
2.	Jumlah Kartu	Terdiri dari 12 pasang kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban sesuai submateri (padat-mencair, mencair-menguap, dan sebagainya).
3.	Ukuran kartu	Berukuran 9 cm × 12 cm, ukuran ini pas digenggam oleh tangan anak-anak dan cukup luas untuk menampilkan teks serta ilustrasi secara jelas.

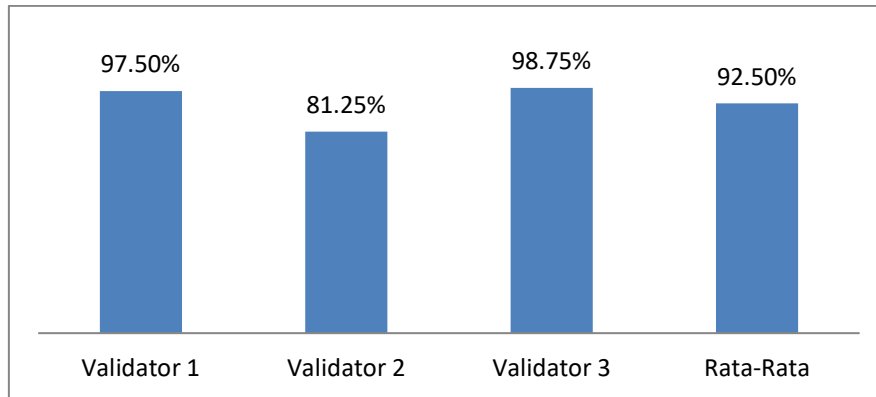
4.	Ukuran kotak kemasan	Sekitar 10 cm x 13 cm x 5 cm, menyesuaikan dengan jumlah dan ukuran kartu agar praktis disimpan dan dibawa.
5.	Bahan kartu	Menggunakan kertas art carton 260 gram, karena bahannya tebal, tahan lama, dan tidak mudah rusak saat sering digunakan.
6.	Warna	Warna cerah dan kontras digunakan agar menarik perhatian siswa dan membedakan antara kartu soal dan kartu jawaban.
7.	Gambar Ilustrasi	Ilustrasi visual disertakan pada setiap kartu untuk mempermudah pemahaman konsep, misalnya gambar air, es, batu, dan lain sebagainya
8.	Desain penjelasan materi	Disusun dengan bahasa sederhana sesuai usia anak, dilengkapi contoh dan visualisasi yang relevan dan kontekstual.
9.	Desain kartu soal	Soal disusun dalam bentuk pertanyaan singkat dan jelas, diarahkan pada pemahaman konsep berpikir kritis dan pemecahan masalah sederhana.
10.	Desain kartu jawaban	Jawaban berupa kalimat pernyataan atau istilah yang tepat, agar siswa dapat mencocokkan secara kognitif dan logis.
11.	Aturan dan poin permainan	Disusun sederhana agar mudah dipahami siswa, meliputi alur mencocokkan kartu, kerja kelompok, serta sistem poin untuk mendorong motivasi belajar.
12.	Pembaruan dari contoh yang ada	Desain kartu dikembangkan dari referensi flash card yang sudah ada namun dimodifikasi dengan layout yang lebih komunikatif dan visual yang atraktif sesuai dengan karakteristik siswa SD.
13.	Alasan pemilihan bentuk flash card	<i>Flash card</i> dipilih karena bentuknya yang praktis, portabel, menarik, dan mendukung model pembelajaran <i>make a match</i> yang kolaboratif.

Teknik Pengumpulan Data pada penelitian ini yaitu observasi, *Walkthrough*, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik Validasi Prototype terdiri dari pendapat ahli, Pendapat Siswa dengan instrumen Lembar Angket, Hasil Belajar Siswa. Teknik Analisis Data terbagi menjadi Analisis *Walkthrough*, Analisis Data Kepraktisan, Analisis Keefektifan, dan Uji *N-Gain*.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

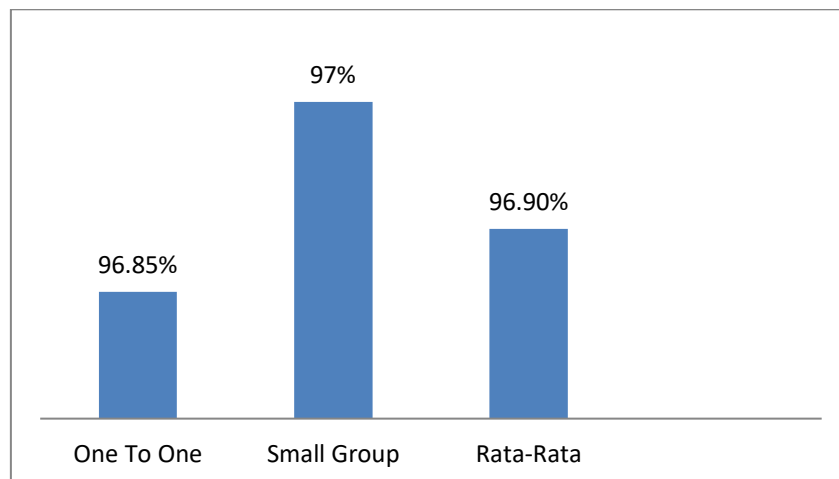
Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media flash card berbasis *make a match* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Berdasarkan analisis kebutuhan awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar materi, khususnya pada topik wujud zat dan perubahannya. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil validasi oleh tiga ahli menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan skor rata-rata sebesar 92,5%. Dari segi kepraktisan, hasil uji coba melalui teknik one to one dan small group masing-masing memperoleh skor 97,3% dan 96,75%, dengan rata-rata 97% yang dikategorikan sangat praktis. Sementara itu, keefektifan media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui uji *N-Gain*, yang menunjukkan skor sebesar 0,77 dan termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa media flash card berbasis *make a match* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hasil validasi lengkap dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Validator ahli

Hasil validasi terhadap media *flash card* berbasis *make a match* diperoleh dari tiga orang validator, yaitu dosen pertama, dosen kedua, dan seorang guru sebagai praktisi di lapangan. Dosen pertama memberikan skor kevalidan sebesar 97,5%, dosen kedua memberikan penilaian sebesar 81,25%, dan guru memberikan skor sebesar 98,75%. Jika dijumlahkan, total persentase kevalidan mencapai 277,5%, dengan rata-rata sebesar 92,5%. Rata-rata ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat valid”. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek penting, seperti kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan oleh siswa. Hasil validasi ini menyatakan bahwa media *flash card* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

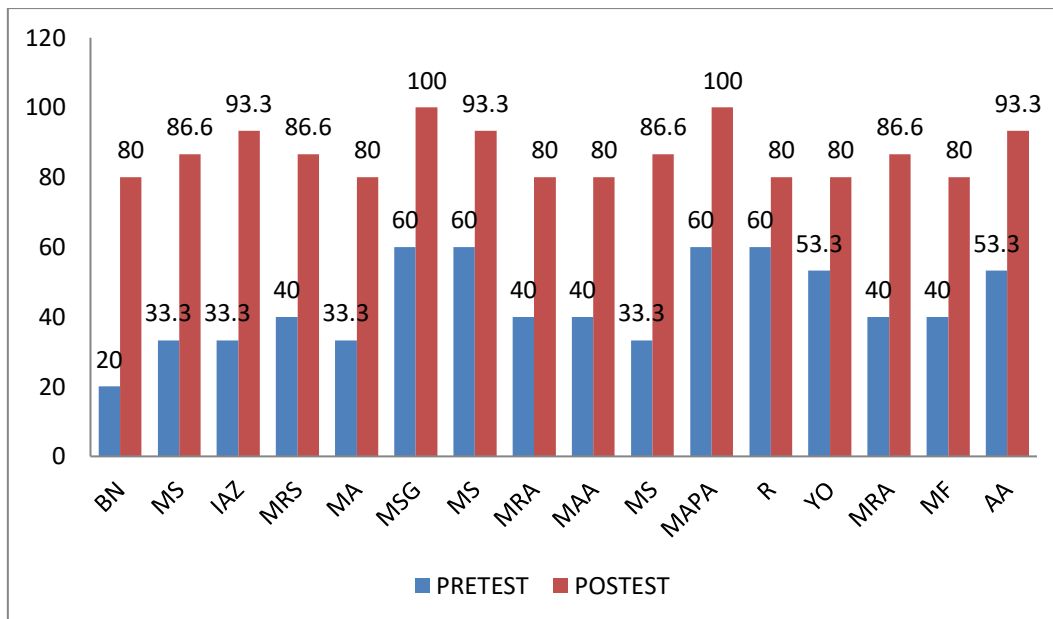
Hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media *flash card* berbasis *make a match* ini. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 97,3% yang dinyatakan “sangat praktis”.



Grafik 2 .Uji One To One dan Small Group

Berdasarkan data yang disajikan melalui grafik, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *flash card* berbasis *make a match* yang telah dikembangkan. Hasil uji coba *one to one* yang diperoleh sebesar 97,3% dan uji *small group* yang diperoleh sebesar 96,85% yang dinyatakan “sangat praktis”. Peneliti melakukan kegiatan *post-test* sebagai langkah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *flash card* berbasis *make a match*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan layak digunakan dalam pembelajaran materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD Negeri 27

Palembang. Sebagai bentuk visualisasi dari hasil peningkatan kemampuan siswa, grafik perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* disajikan pada bagian berikut.



Grafik 3. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan analisis *N-Gain* yang ditampilkan dalam grafik, diketahui bahwa pengembangan media *flash card* berbasis *make a match* pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD Negeri 27 Palembang menghasilkan rata-rata nilai sebesar 0,77. Nilai ini termasuk dalam kategori “**tinggi**” dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan “**efektif**” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2.Diskusi

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran *flash card* berbasis *make a match* yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: analisis (analisis), desain (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penelitian dilakukan secara langsung di SD Negeri 27 Palembang.

Pada tahap analisis, dilakukan telaah kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% siswa kelas IV belum memahami materi wujud zat dan perubahannya, serta kurang aktif dalam pembelajaran. Meskipun sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran masih didominasi guru. Materi IPAS tentang wujud zat dipilih karena sesuai dengan capaian pembelajaran yang menekankan pemahaman sifat dan perubahan zat.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun draft awal media *flash card* menggunakan aplikasi *Canva* berupa susunan pada media *flash card* mulai dari materi ataupun desain. Desain awal ini selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh dua dosen dan satu guru. Saran dari validator digunakan untuk menyempurnakan media agar lebih layak digunakan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas (*one to one* dan *small group*) dengan siswa kelas IV. Siswa diminta mengisi angket dan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media. Pada tahap evaluasi, media *flash card* berbasis *make a match* telah melalui uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan skor rata-rata 92,5%. Kepraktisan media diperoleh dari respons positif siswa pada uji

coba *one to one* dan *small group*, masing-masing sebesar 97,3% dan 96,8%, dengan rata-rata 97% yang tergolong “sangat praktis”. Sedangkan hasil uji efektivitas pada tahap *field test* menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,77, yang dikategorikan “efektif”.

Secara keseluruhan, media ini terbukti membantu siswa memahami materi secara menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat antusias saat mencocokkan kartu soal dan jawaban layaknya permainan. Kendala seperti keterbatasan waktu dapat diatasi melalui pengarahan dan manajemen kelas yang baik. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk pengembangan media serupa dengan variasi aktivitas yang lebih beragam, khususnya pada materi yang lebih kompleks. Dengan demikian, media *flash card* berbasis *make a match* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD.

4. Kesimpulan

Hasil pengembangan media *flash card* berbasis *make a match* adalah valid. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya hasil analisis nilai rata-rata kevalidan dari validator melalui lembar *walkthrough* sebesar 92,5% dinyatakan “sangat valid”. Hasil pengembangan *flash card* berbasis *make a match* adalah sangat praktis. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya persentase nilai analisis rata-rata kepraktisan dari uji *one to one* sebesar 97,3 dan uji coba *small group* diperoleh nilai 96,8 dengan rata-rata 97% dinyatakan “sangat praktis”. Hasil pengembangan media *flash card* berbasis *make a match* adalah efektif. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya persentase hasil uji *N-Gain* hasil nilai rata-rata dari keefektifan yang telah di dapat dari siswa uji coba melalui soal tes sebesar 0,77 nilai ini termasuk kategori tinggi dan dinyatakan “efektif”.

5. Referensi

- Afiah, N., & Purwati, R. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Memotivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 11, 232–251.
- Al, N. et. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Alvani, E., Muharam, A., & Fajrussalam, H. (2024). Penggunaan model *make a match* berbantuan media pembelajaran flashcard untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 705–717. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.19576>
- Anggita, A. D., Eryna Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125
- Apriyani, R., Sumarni, S., Studi, P., Anak, P., Dini, U., & Sriwijaya, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema. 9(2)
- Astuti, W. S., Khosiyono, B. H. C., & Cahyani, B. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2555–2561. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2023). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Empit, H. (2021). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- Febrianti, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677
- Hanafi. (2022). The Concept of Research in Education. *Jurnal Kajian Keislaman*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Hidayatur Rohmah, Khamdun, & Wawan Shokib Rondli. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make

- a Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Huruf Jawa Di Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178–188. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1537>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD BUKU SUMBER View project Artikel View project* (Issue February).
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2022). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301>
- Lestari, Tri Ayu Pahmi, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Komunikasi Ilmiah Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i2.2887>
- Lestari, M. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Di Indonesia Mata Pelajaran Ppkn Di Smk. <https://Repository.Unsri.Ac.Id/>, *Mi*, 5–24.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maulana, Y., Ahmad, W., Budi, F., Wahyu, A. T., Shobur, M., Dahniar, T., & Candra, A. (2022). *Perencanaan Dan Pengembangan Produk* (Issue 1).
- Permata, R., & Surmilasari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 419–430. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15568>
- Pratiwi et al. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi TaRL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini merupakan seorang anak di ‘ masa kanak - kanak . 4(1), 259–271. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202*
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Salsha, P., Putri, D., & Hakim, L. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pendahuluan Menurut belajar dan proses pembelajaran agar didik secara potensi aktif dirinya yang untuk memiliki kekuatan spiritual pengendalian diri (Sahil , et al ., 2021) . . 10(2), 673–678.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>