



VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Wanda Cahya Dwi Tanti¹, Sita Isna Malyuna², Wendri Wiratsiwi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia^{1,2,3}

Surel: wandacahya101@gmail.com

ABSTRACT

Quality of education depends on student learning outcomes during the learning process, the purpose of the study is to measure the level validity of Augmented Reality (AR) based Flashcard media to improve the learning outcomes of sixth grade elementary school students in the problems faced during the science learning process, where student learning outcomes are the main focus of research that important to improve results. The Research and Development (R&D) method is research with the ADDIE approach. Data acquisition techniques in the study are observation, interviews, and expert validation. The results of the media expert validator reached a percentage of 85% which is categorized as "Very Valid", the material validator got results reaching 96% with the criteria of "Very Valid", while the language expert reached 82% including the category of "Very Valid". The validator test, it proves that Augmented Reality (AR) Flashcard media has validity, as digital learning media can improve student learning outcomes.

keywords: *Validity, Augmented Reality, Elementary School*

ABSTRAK

Kualitas pendidikan bergantung pada hasil belajar siswa selama proses pembelajaran, tujuan penelitian yakni mengukur tingkat kevalidan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar dalam permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran IPAS, di mana hasil belajar siswa menjadi fokus utama pada penelitian yang penting dilakukan untuk peningkatan hasil. Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan ADDIE. Teknik perolehan data pada penelitian yakni observasi, wawancara, serta validasi ahli. Hasil dari validator ahli media mencapai persentase 85% yang dikategorikan "Sangat Valid", pada validator materi mendapat hasil mencapai 96% dengan kriteria "Sangat Valid", sedangkan ahli bahasa mencapai 82% termasuk kategori "Sangat Valid". Berdasarkan uji validator membuktikan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh kevalidan, sebagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Validitas, Augmented Reality, Sekolah Dasar*

Copyright (c) 2026 Wanda Cahya Dwi Tanti¹, Sita Isna Malyuna², Wendri Wiratsiwi³

✉ Corresponding author:

Email : wandacahya101@gmail.com

HP : 085852655207

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 22 May 2026, Accepted 17 June 2026, Published 18 June 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan menempati posisi sebagai landasan terpenting untuk meningkatkan kualitas hidup yang dianggap pilar pembentukan individu dan kemajuan masyarakat (Wardani et al., 2024). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa demi kehidupan selanjutnya, kualitas pendidikan sangat penting, sehingga pendidikan juga memainkan peran yang penting untuk memengaruhi kemampuan dasar, termasuk dalam aspek sikap, kognitif, dan psikomotorik (Marlita et al., 2024; Wibowo et al., 2022). Pendidikan terkait erat dengan kehidupan manusia. Pendidikan adalah upaya sadar untuk memberikan budaya kepada generasi berikutnya, sehingga generasi sekarang dapat belajar dari generasi sebelumnya (Mardin et al., 2025; Rahman et al., 2022; Wibowo et al., 2022). Sejalan Larasati et al. (2024) yang menyatakan pendidikan terkait erat dengan hidup manusia karena Setiap individu berhak atas akses ke pendidikan yang layak untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Salah satu kesulitan dalam pendidikan dasar adalah membuat lingkungan yang cocok untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga mereka dapat berpartisipasi lebih banyak dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. (Tillawati et al., 2025; Wardani et al., 2024). Media pembelajaran berperan penting di era perkembangan digital karena mendampingi proses pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan bantuan teknologi digital (Dewi & Handayani, 2021; Suryana & Hijriani, 2022). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan efektif dan efisien (Pagarra et al., 2022; Salsabila et al., 2025).

Hasil dari observasi dan wawancara peneliti dengan guru wali di UPT SDN Talangkembar II menunjukkan bahwa metode pendidikan yang digunakan oleh guru sangat terkait dengan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional masih mendominasi proses pembelajaran dan bahan pelajaran spesifik. Penggunaan media digital di kelas, terutama dalam IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), masih jarang. Survei siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang didukung oleh sumber daya digital semakin menarik. Temuan ini sesuai dengan masalah umum yakni guru kesulitan memasukkan inovasi ke dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya menyebabkan siswa tidak familiar dengan inovasi teknologi (Parinduri et al., 2025). Rendahnya capaian hasil belajar siswa di sekolah tersebut dipengaruhi dengan kurangnya kemenarikan media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi, sehingga dapat berdampak pada munculnya rasa jenuh, ketidaktertarikan siswa ketika belajar dapat menjadi hambatan guru selama proses kegiatan berlangsung (Hayati, 2022). Siswa yang mengalami kesulitan ini cenderung kurang tertarik pada materi yang disampaikan guru, sehingga berdampak pada rendahkan capaian hasil belajar (Annisa et al., 2024).

Melihat permasalahan di atas, Media pembelajaran yang didukung teknologi memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan (Marlita et al., 2024). Salah satunya yaitu dengan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang merupakan media pembelajaran yang menggabungkan media konkret berupa kartu bergambar dengan objek 3D sehingga tampak nyata yang disesuaikan

dengan materi pembelajaran yang diinginkan. Menurut Hidayat (2024) Diharapkan bahwa *flashcard* pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) akan sangat berguna dalam pendidikan karena teknologi ini memasukkan objek digital tiga dimensi ke dalam dunia nyata dan menampilkannya secara nyata di sana (Febriyanto & Yanto, 2019).

Alternatif pilihan untuk membuat pembelajaran interaktif serta inovatif agar meningkatkan kreativitas siswa menggunakan media pembelajaran, yang mencerminkan kemajuan teknologi (Fitri et al., 2024). Penyebaran perkembangan teknologi yang cepat mengubah cara orang menggunakan media pendidikan (Azmi et al., 2024). Penerapan *Flashcard* berbasis AR juga mempermudah guru ketika merancang struktur pembelajaran sesuai materi yang ingin diajarkan (Saniyya & Kuspriyati, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menentukan besar potensi media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di kelas VI. Demikian, disimpulkan bahwa kevalidan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, ada kemungkinan besar bahwa hasil penelitian ini akan membantu meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian,, khususnya pendekatan pengembangan ADDIE, untuk mengembangkan produk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitasnya (Sugiyono, 2022). Menurut (Okpatrioka, 2023) mengatakan pengembangan adalah jenis penelitian yang

menjembatani kajian dasar dan turunan. Pendekatan ADDIE termasuk beberapa tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* untuk membangun fondasi kinerja dalam proses pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan desain bahan pembelajaran. Pilihan pendekatan ADDIE didasarkan pada keunggulannya, karena menekankan fase yang terstruktur dan sistematis serta mencakup fase evaluasi, memastikan bahwa proses pengembangan bahan pembelajaran mengikuti struktur yang teratur dan terjamin kualitasnya (F. Hidayat & Nizar, 2021; Rustandi & Rismayanti, 2021).

Tahapan analisis (*analysis*), dilaksanakan penelitian berdasarkan kebutuhan pada sekolah dasar yang meliputi tujuan pembelajaran, kondisi pembelajaran, serta karakteristik siswa sehingga dapat menganalisis materi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Setelah tahapan tersebut, peneliti memasuki tahap perencanaan (*design*) dengan merancang konsep media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) sesuai analisis kebutuhan di SD yaitu kartu bergambar yang dilengkapi *scan code* yang berupa objek 3D sehingga tampilan visual design tampak menarik dengan AR sebagai media pengembangan teknologi digital. Selanjutnya pada tahap pengembangan (*development*) yang meliputi pembuatan produk dan dilakukan uji coba oleh validator ahli di bidang media, materi, dan bahasa, sehingga masukan dari validasi ahli dapat dikenakan dalam proses perbaikan produk hingga dikatakan valid untuk tahapan penerapan (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*) pada sekolah dasar.

Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri Talangkembar II yang terletak di Ds. Talangkembar, Kec. Montong, Kab. Tuban,

Jawa Timur. Subyek kajian ini mencakup peserta didik kelas VI serta wali kelas dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa pada sekolah tersebut, pada penelitian ini memerlukan instrument berupa lembar observasi, wawancara secara langsung untuk memperoleh pemahaman terkait kegiatan belajar, serta lembar angket validasi yakni, validator ahli media, materi, dan bahasa guna memperoleh validitas media pembelajaran. Teknik pengambilan data didapatkan melalui observasi, wawancara secara langsung, serta angket validasi dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase yang bertujuan agar mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR).

Pada pengkajian, validasi diuji oleh validator ahli untuk mengetahui tingkat validitas *Flashcard* berbasis AR. Tingkat kevalidan diukur berdasarkan aspek validasi ahli media, materi, dan bahasa. Instrumen penelitian ini, menggunakan skala likert yang dikategorikan skala 5 sebagai nilai tertinggi dan skala 1 sebagai nilai terendah. Rumus yang digunakan untuk mengolah data seperti yang dikemukakan (Sugiyono, 2017)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil validasi dapat diinterpretasikan dalam kriteria:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Persentase (%)	Kategori
------	----------------	----------

5	81-100	Sangat Valid
4	61-80	Valid
3	41-60	Cukup Valid
2	21-40	Kurang Valid
1	0-20	Tidak Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan dasar sangat penting untuk menyediakan pengetahuan, keterampilan, serta perspektif yang dibutuhkan siswa, sehingga berhasil di masa depan dan mengatasi masalah yang mereka hadapi (Wardani et al., 2024; Warni et al., 2022). Pendidikan berkualitas tinggi tidak hanya bergantung pada kurikulum, tetapi juga pada alat bantu yang digunakan. Alat bantu pengajaran ini termasuk bahan pembelajaran yang membantu siswa mencapai hasil belajar, terutama dengan materi pembelajaran yang kompleks (Fazira, 2025). Sehingga, seberapa valid *Flashcard* berbasis AR sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI sekolah dasar merupakan tujuan dari penelitian.

Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwasanya *Flashcard Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu diantara bagian alat belajar yang mampu diterapkan di sekolah. media pembelajaran yang sudah dikembangkan, kemudian diuji oleh validator yang menilai aspek validasi. Berdasarkan uji validator diperoleh hasil antara lain:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Kemenarikan Media		
1.	Kesesuaian tampilan untuk dijadikan media pembelajaran	5
2.	Kualitas gambar dan teks pada media pembelajaran	4
3.	Kualitas hasil cetakan dan <i>barcode</i> AR	4
Aspek Kombinasi Warna		
4.	Kesesuaian warna cerah yang disukai siswa	4
5.	Tampilan design ilustrasi pada media pembelajaran	4
Aspek Lingkungan dan Teknologi		
6.	Ketahanan bahan pembuatan media pembelajaran	4
7.	Ketepatan penggunaan teknologi digital pada media pembelajaran	4
8.	Kelengkapan komponen media pembelajaran	4
Aspek Karakteristik Siswa		
9.	kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	5
10.	Kejelasan pesan dan isi media pembelajaran	4
11.	Kemudahan media ketika digunakan	5
Jumlah		47

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

\	Indikator	Skor
Aspek Kelengkapan Materi		
1.	Kesesuaian Kurikulum Merdeka	5
2.	Kesesuaian capaian pembelajaran	5
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	5
Aspek Keluasan Materi		
4.	Kedalaman materi pada media dengan konsep materi selanjutnya	4
5.	Kesesuaian tingkat kemampuan siswa	5
6.	Ketertarikan pelajaran yang mendorong keingintahuan	5
7.	Kesesuaian materi dengan rujukan dan sumber belajar	5
Aspek Keakuratan Materi		
8.	Kejelasan materi dan konsep yang digunakan	4
9.	Kesesuaian materi dengan perkembangan teknologi digital	5
10.	Keterkaitan materi dengan kehidupan nyata	5
Jumlah		48

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
Aspek Ketepatan Bahasa		
1.	Kesesuaian dengan kaidah/EYD	4
2.	Kejelasan kalimat dengan konteks pendidikan	5
3.	Kesesuaian ejaan dan tanda baca yang digunakan	5
Aspek Struktur Bahasa dan Kalimat		
4.	Kesesuaian struktur kalimat yang digunakan	4
5.	Kesesuaian bahasa terhadap minat dan motivasi belajar siswa	3
Aspek Sumber Referensi		
6.	Kesesuaian sumber referensi bahasa pada media pembelajaran	3
Aspek Gaya Bahasa		
7.	Kesesuaian gaya bahasa dan penulisan dengan tingkat pemahaman siswa	4
8.	Kesesuaian teks yang digunakan pada media pembelajaran	4
9.	Pemilihan font, ukuran, dan warna pada media pembelajaran	5
10.	Kesesuaian kosakata yang beragam pada media pembelajaran	4
Jumlah		41

Tabel 5. Hasil Validasi dari Para Ahli

Aspek Validasi	Butir Indikator	Persentase	Kategori
Ahli Media	11	85 %	Sangat Valid
Ahli Materi	10	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	10	82%	Sangat Valid

Hasil membuktikan validasi dari ahli media sebanyak 85% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Perhitungan validator materi mendapatkan persentase 96% dengan kategori “Sangat Valid”, sementara ahli bahasa mencapai hasil hingga 82% sesuai kriteria “Sangat Valid”. Hasil perhitungan menyatakan bahwasanya media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) mendapatkan tingkat kevalidan unggul sehingga dapat mempengaruhi capaian pembelajaran peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan kajian (Febriyanto & Yanto, 2019) yang mengemukakan bahwa media

Flashcard memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran baik dari segi guru maupun pembelajaran siswa.

Flashcard berbasis *Augmented Reality* (AR) berdampak positif demi peningkatan hasil belajar siswa terkait konsep abstrak pada pembelajaran siswa kelas VI. Sehingga media pembelajaran mampu diuji coba kepada peserta didik sebagai alat bantu selama proses pembelajaran. Meskipun sekolah telah menggunakan segala Tindakan agar kualitas peserta didik, seperti menyediakan buku bacaan pada perpustakaan, penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi juga harus diterapkan sesuai kebutuhan siswa, bersumber pada data pengamatan, peserta didik cenderung tertarik ketika belajar dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan teknologi digitalisasi sebagaimana *Flashcard* berbasis AR. Sehingga, penggunaan media berbasis

teknologi dapat meningkatkan minat dengan menyesuaikan karakteristik dan minat mereka (Fitri et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan temuan mengenai validitas media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar, yang bertujuan agar mengetahui tingkat kevalidan media tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada penilaian ahli media memperoleh hasil mencapai 85% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Perhitungan dari ahli materi mendapatkan hasil mencapai 96% yang dianggap “Sangat Valid”, sedangkan ahli bahasa dianggap “Sangat Valid” yang mencapai hingga 82%. Hasil penelitian membuktikan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh kevalidan unggul, sehingga layak diterapkan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran

Berdasarkan riset yang telah dilakukan, peneliti berharap mampu membagikan dukungan dan inovasi yang signifikan terhadap ilmu pendidikan dengan menggali pengalaman dan perspektif siswa terhadap dunia pendidikan, sehingga diharapkan dapat memberikan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang sesuai perkembangan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Annisa, I. S., Hasibuan, M. F., & Silaban, L. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Media Articulate Storyline Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 067241 Medan Denai*.

10(September), 346–354. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3830>

Azmi, A. U., Alinda, T., Ningtias, L. A., & Putra, Z. H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.33578/>

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar*. 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>

Fazira, O. (2025). *Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Singkawang*. 18(1), 72–78. <https://doi.org/10.33369/pgsd>

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). *Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 108–116. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>

Fitri, D. A., Sholeh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, & Darmawan, H. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4, 391–397. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v8i3.15306>

Hayati, T. U. F. (2022). *Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar*. Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi, 2(1), 8-15.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model*

- ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* 28–37.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, L. (2024). *Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal.* 5(1), 781–794.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Larasati, S., Mandasari, N., & Hajani, T. J. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau.* 4, 49–59.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.411>
- Mardin, H., D. Mamu, H., Husain, I., & Arafat, M. Y. (2025). *Validitas Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Kelas XI SMA.* 10(1).
<https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.5378>
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* 7(2), 725–735.
<https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4229>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.* 1(1).
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Parinduri, W. M., Rambe, T. R., & Lubis, R. R. (2025). *Development of Animation Videos in Science Learning For Students of Grade IV SD.* 15(4).
<https://doi.org/10.24114/sejpsd.v15i4.66201>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan.* 2(1), 1–8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda.* 11(2), 57–60. [10.37859/jf.v11i2.2546](https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546)
- Salsabila, T., Basri, M., Pranata, R., & Kresnadi, H. (2025). *Validitas Media Pembelajaran Komik Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Air Kelas 5 SDN 36 Pontianak Kota.* 18(2), 147–155.
[10.33369/pgsd.18.2.147-155](https://doi.org/10.33369/pgsd.18.2.147-155)
- Saniyya, A. J., & Kuspriyati, M. Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality Dalam Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VI Di SD N Gondo 01 Kabupaten Batang.* 3(1), 161–174.
<https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalpedagogisindonesia/article/view/177>
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). *Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6*

- tahun berbasis kearifan lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. [10.31004/obsesi.v6i2.1413](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413).
- Tillawati, H., Julianto, Widiyati, A. M., & Rusydi, W. R. S. (2025). *Pengembangan Media Question Card Anatomi (QUCARA) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 15(4). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i4.68512>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Warni, K., Wulandari, F., & Sumarli. (2022). *Analisis Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar*. 6(2), 1645–1651. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2197>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Amirul, B. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar*. 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>