Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 2025, 01(1) pp. 45-51
https://sinergijournal.id/index.php/sjlai | e-ISSN : 3123-9056

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ingatan Seni Untuk Mendorong Pengenalan dan Pengingat Notasi Musik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Development of Art Memory Card Learning Media to Encourage Recognition and Memorizing of Music Notation in Fourth Grade Elementary School Students

Febi Zulfa Sajidah[1*)], **Mohammad Fahmi Nugraha**[2], **Rahmat Permana**[3]

[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jawa Barat, 46196, Indonesia

Article info: Research Article

Kata kunci:

Kartu Ingatan Seni, Media Pembelajaran, Notasi Balok, Sekolah Dasar

Keywords:

Art Memory Cards, Learning Media, Block Notation, Elementary School

Article history:
Received: 16-12-2025
Accepted: 31-12-2025

[*)]Koresponden email:
sajidahfebi521@gmail.com

(c) 2025 Febi Zulfa Sajidah, Mohammad Fahmi Nugraha, Rahmat Permana

Creative Commons Licence
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Kartu Ingatan Seni dalam mendorong pengenalan dan pengingatan notasi musik pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D, yang meliputi tahap *define, design, develop,* dan *disseminate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Picungremuk. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respon siswa, serta tes hasil belajar pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Ingatan Seni dinyatakan layak hingga sangat layak digunakan, dengan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain 0,74 (kategori efektif), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,38 (tidak efektif). Dengan demikian, Kartu Ingatan Seni efektif digunakan sebagai media pembelajaran notasi balok di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Kartu Ingatan Seni merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap notasi musik serta mendukung pembelajaran seni musik yang lebih interaktif di sekolah dasar.

Abstract

This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of the Art Memory Card learning media in encouraging the recognition and memorization of musical notation in fourth-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4-D model, which includes the define, design, develop, and disseminate stages. The subjects of the study were fourth-grade students of SDN 2 Picungremuk. Data collection was carried out through validation by media experts, material experts, and language experts, student response questionnaires, and pretest and posttest learning outcome tests. The results of the study showed that the Art Memory Card media was declared feasible to very feasible to use, with an increase in student learning outcomes in the experimental class obtaining an N-Gain value of 0.74 (effective category), higher than the control class of 0.38 (ineffective). Thus, the Art Memory Card is effective for use as a medium for learning musical notation in elementary schools. The implications of this study indicate that the Art Memory Card is an innovative learning medium that is effective in improving students' understanding and memorization of musical notation and supporting more interactive music learning in elementary schools.

Kutipan: Sajidah, F. Z., Nugraha, M. F., & Permana, R. (2025). *Development of art memory card learning media to encourage recognition and memorizing of music notation in fourth grade elementary school students*. Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 1(1), 45–51. https://doi.org/10.68111/sjlai.v1i1.116

1. Pendahuluan

Pendidikan seni, khususnya seni musik, memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan kreatif siswa sekolah dasar (Elpus, 2022). Pembelajaran musik tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kepekaan estetis sejak dini. Oleh karena itu, pengenalan konsep dasar musik perlu dilakukan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Grosz et al., 2022).

Salah satu konsep dasar dalam pembelajaran musik adalah notasi musik, yaitu sistem simbol yang digunakan untuk merepresentasikan bunyi musik secara tertulis (Gramm, 2025). Pengenalan notasi musik kepada siswa kelas IV sekolah dasar berperan penting dalam membantu siswa memahami struktur dan unsur-unsur musik, serta meningkatkan kemampuan musikalitas mereka. Pemahaman notasi musik sejak dini dapat mendukung kemampuan siswa dalam membaca, menyanyikan, dan memainkan musik secara lebih tepat (May, 2013).

Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah dasar di wilayah Tasikmalaya, yaitu SDN 2 Picungremuk, SDN Karsanagara, dan SDN Cirangkong 2, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami keterbatasan dalam penguasaan materi seni musik, khususnya terkait pembacaan dan pengajaran notasi musik. Selain itu, fasilitas pembelajaran berupa alat musik dan media pendukung pembelajaran seni musik masih sangat terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap notasi musik, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang mengalami kesalahan dalam membaca notasi dan menyanyikan lagu sesuai nada.

Data hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik di kelas umumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tanpa didukung media pembelajaran yang variatif. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif dan cepat merasa bosan, sehingga minat belajar serta hasil belajar siswa pada materi notasi musik belum berkembang secara optimal. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan tidak semua materi seni musik dapat disampaikan secara efektif dan menarik.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran Kartu Ingatan Seni. Kartu Ingatan Seni merupakan media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengingat notasi musik melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap melalui kegiatan mencocokkan, mengingat, dan mengenali simbol notasi musik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Selain itu, Kartu Ingatan Seni juga dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual, kinestetik, maupun auditori. Dengan karakteristik media yang sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan, Kartu Ingatan Seni dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Kartu Ingatan Seni menjadi penting sebagai upaya untuk mendorong pengenalan dan pengingatan notasi musik serta meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik pada siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Kartu Ingatan Seni pada materi notasi balok bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Four-D Models) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan, 1974). Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran seni musik, karakteristik peserta didik, analisis tugas dan konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran notasi musik dan menentukan kebutuhan pengembangan media yang sesuai dengan kondisi lapangan.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk awal media pembelajaran Kartu Ingatan Seni, yang meliputi pemilihan jenis media, penetapan format kartu, serta penyusunan desain awal permainan berbasis kartu. Media dirancang dengan mengadopsi konsep *memory card* yang dimodifikasi sesuai materi notasi balok, baik simbol notasi maupun tanda istirahat, sehingga dapat digunakan secara interaktif dan menarik. Selanjutnya, tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan media sesuai desain yang telah disusun, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi (guru). Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba terbatas dan uji lapangan kepada peserta didik kelas IV SDN 2 Picungremuk.

Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui penyebarluasan hasil penelitian dalam bentuk publikasi ilmiah dan penerapan media di lingkungan sekolah. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Picungremuk. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengetahui pemahaman konsep notasi balok setelah penggunaan media. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media, serta analisis hasil belajar untuk melihat ketercapaian ketuntasan belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Ingatan Seni (KIS) pada materi notasi balok untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model Research and Development (R&D) 4-D, yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Produk akhir berupa satu set Kartu Ingatan Seni yang terdiri dari 24 kartu, buku panduan permainan, serta kemasan kartu yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media Kartu Ingatan Seni berada pada kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media menilai bahwa Kartu Ingatan Seni memiliki tampilan visual yang menarik, kombinasi warna yang sesuai, ukuran huruf yang jelas, serta bahan yang aman dan mudah digunakan oleh siswa. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi dalam Kartu Ingatan Seni telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran seni musik pada Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi notasi balok. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media dinilai komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV.

Untuk uji lapangan utama dilakukan di SDN 2 Picngremuk dengan jumlah siswa 53 orang, yang terbagi menjadi 2 yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 1 Desember dan hari selasa tanggal 9 Desember 2025. Pada tahap pertama yaitu memberikan soal pretest kepada seluruh siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selanjutnya siswa diberikan treatment sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama menyebarkan soal pretest, dan pertemuan ke dua menjelaskan materi notasi balok. Dimana untuk kelas eksperimen menggunakan media Kartu Ingatan Seni, sedangkan kelas control hanya menggunakan metode ceramah. Setelah selesai, tahap terakhir semua siswa kelas eksperimen dan kontrol diberikan soal posttest. Maka untuk hasil penilaian pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

a. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Tabel 1. Hasil Posttest dan Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	Posttest	Pretest	Post – Pre
1	Aisyah Giza Wibawa	80	50	30
2	Alif Ramdani	90	50	40
3	Anindia Hidayatul Maulida	80	50	30
4	Arjuna Akhmad Nurhafizd	90	60	30
5	Cepy Firmansyah	100	60	40
6	Elvira Rahma Ramadhan	100	50	50

No	Nama	Posttest	Pretest	Post – Pre
7	Fahmi Ammar	90	50	40
8	Jayda Tsanirotul Fuada	90	50	40
9	Mikail Katrina Qiran	100	60	40
10	Muhammad Fadly Firdaus	100	50	50
11	Muhaamd Rizki	80	50	30
12	Nabila Nur Awalia	100	60	40
13	Nadifa Khairunisa	100	60	40
14	Nayla Azzahra Salsabila	80	50	30
15	Najwa Aila Fitri	100	50	50
16	Putri Santi Susanti	90	50	40
17	Radit Maulana	100	60	40
18	Rangga Raditya	100	50	50
19	Reisya Wardatul Jannah	80	50	30
20	Rizki Aditya Prabowo	90	50	40
21	Salsa Purnama Sari	80	50	30
22	Sintia Surya Ningsih	80	50	30
23	Siti Sarah Padilah	80	50	30
24	Syakila Tsania Fauzia	80	50	30
25	Varisa Maratu Sholihah	90	50	40
26	Wisnu Putra	80	50	30
27	Naufal Sudarajat Gunawan	80	50	30
28	Dika Khoerulanwar	90	50	40
29	Salsabila Arsy Irawan	80	50	30
	Mean	88.96	52.07	36.89

Dapat dilihat pada tabel diatas terdapat hasil penelitian kelas eksperimen yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Ingatan Seni Efektif digunakan pada proses pembelajaran Seni Musik materi Notasi Balok dengan hasil skor rata-rata N-Gain yaitu 0,74 atau 74% dengan kategori efektif.

b. Hasil Kelas Kontrol

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Posttest	Pretest	Post – Pre
1	Abi Dzar Al Ghifari	50	30	20
2	Abi Nayya Al Farisi	50	20	30
3	Daryl Arkana W	40	30	10
4	Diana Rahayu S	60	40	20
5	Dika April Saputra	50	20	30
6	Fariza Adistia	60	40	20
7	Fathan Almaisan	50	30	20
8	Firdania Fadila S	60	30	30
9	Haidar Muharam	40	20	20
10	Hanifa Salsabila	60	40	20
11	Helmi Yaqdhan	50	30	20
12	Lestiani Agustian	70	50	20
13	Miska Aulia Herliana	60	30	30
14	M. Dirga Praditya	80	50	30
15	Nasyila Putri	50	20	30
No	Nama	Posttest	Pretest	Post-Pre
16	Radinka Fayyad	60	40	20
17	Raisya Raya R	60	30	30
18	Rhama Febriansyah	50	20	30

No	Nama	Posttest	Pretest	Post – Pre
19	Sabila Nurhayati	60	40	20
20	Sopi Nursyopiyah	70	50	20
21	Bilki Al Rizki P	80	50	30
22	Raisya Samha S	70	40	30
23	M. Zidny Al Attaya	50	20	30
24	Nandhira Thafana A.J	70	30	40
	Mean	58.33	33.33	25

Dapat dilihat pada tabel di atas terdapat hasil penelitian kelas control yang membuktikan bahwa pembelajaran Seni Musik materi Notasi Balok tidak efektif dengan hasil skor rata-rata N-Gain 0,38 atau 38% dengan kategoti tidak efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Ingatan Seni yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran seni musik pada materi notasi balok. Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa aspek desain visual, ketepatan dan kedalaman materi, serta kejelasan bahasa telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Desain visual yang menarik dan representatif membantu siswa mengenali simbol notasi secara lebih konkret, sementara penyajian materi yang sistematis dan bahasa yang komunikatif memudahkan siswa dalam memahami konsep notasi balok yang bersifat abstrak.

Kelayakan media ini juga tercermin dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran seni musik di sekolah dasar, yakni menumbuhkan pemahaman konsep dasar musik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan prinsip penelitian dan pengembangan yang menegaskan bahwa produk media pembelajaran harus melalui proses validasi oleh para ahli untuk menjamin kualitas isi, ketepatan pedagogis, serta tampilan visual sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Thiagarajan, 1974). Media Kartu Ingatan Seni tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga memiliki relevansi pedagogis yang kuat sebagai sumber belajar pendukung dalam pembelajaran notasi balok di sekolah dasar.

Respons positif peserta didik terhadap penggunaan Kartu Ingatan Seni memperlihatkan bahwa media berbasis kartu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa terhadap materi musik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dalam pembelajaran dapat menciptakan interaksi belajar yang menyenangkan dan efektif untuk memahami konsep musik secara visual dan kontekstual. Penelitian flashcard dalam pembelajaran ritme musik menunjukkan bahwa penggunaan flashcard mampu membantu pembelajaran ritme secara interaktif dan menyenangkan melalui aktivitas permainan, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik (Indyana et al., 2024). Selain itu, penelitian lain pada pengembangan *flashcard media* berbasis *Game-Based Learning* pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa media flashcard GBL yang divalidasi dan dirancang secara menarik terbukti valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Temuan tersebut mendukung argumen bahwa penggunaan media berbasis flashcard yang interaktif dan visual dapat mendorong pemahaman konsep secara bertahap, yang dalam konteks penelitian ini terjadi pada peningkatan pemahaman notasi balok siswa (Aiman et al., 2023; Chasanah et al., 2025; Isnaeni & Prasetyaningtyas, 2024; Sehartian & Adriyani, 2023; Supriyaddin et al., 2024).

Lebih lanjut, keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas mencocokkan, berdiskusi, dan menyanyikan simbol notasi musik pada media ini mencerminkan bahwa media pembelajaran tidak hanya mendukung gaya belajar visual, tetapi juga kinestetik dan auditori. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan kartu terbukti secara empiris memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep yang abstrak melalui representasi simbol yang konkret dalam bentuk kartu permainan (Diani & Wulandari, 2025; Nurfitriya & Prasetyaningtyas, 2025; Pratama & Zubaedi, 2025; Sasqia & Isdaryanti, 2025). Oleh karena itu, pengembangan Kartu Ingatan Seni tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya memberikan pengalaman belajar musik yang lebih bermakna dan partisipatif bagi siswa

sekolah dasar. Pengembangan media Kartu Ingatan Seni tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan dalam menciptakan pembelajaran seni musik yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran inovatif sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik di tingkat pendidikan dasar.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran Kartu Ingatan Seni merupakan media yang menyajikan gambar berupa notasi balok yang dirancang untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan hasil penilaian ahli media berada pada kategori sangat baik, ahli materi pada kategori baik, dan ahli bahasa pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari segi tampilan, isi materi, maupun penggunaan bahasa, Kartu Ingatan Seni telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Uji efektivitas yang dilakukan pada siswa kelas IV menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media Kartu Ingatan Seni memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran Kartu Ingatan Seni efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) materi notasi balok, sehingga layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 2 Picungremuk, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan membantu dalam proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para dosen pembimbing, validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran yang konstruktif selama proses pengembangan media.

Daftar Pustaka

Aiman, U., Meilani, D., & Uslan. (2023). Effectiveness of Flash Card Media-Oriented Group Investigation Learning Models on Learning Outcomes of Elementary Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(10). https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5111

Chasanah, N., Sulianto, J., & Siswanto, J. (2025). Development of Flashcard Media Based on Game Based Learning to Improve Mathematics Outcomes among Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, *9*(6), 5874–5887.

Diani, D. P., & Wulandari, D. (2025). Development of Flashcard Media Assisted by Augmented Reality in Improving Learning Outcomes in Learning IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *11*(3). https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10724

Elpus, K. (2022). Access to arts education in America: the availability of visual art, music, dance, and theater courses in U.S. high schools. *Arts Education Policy Review*, *123*(2), 50–69. https://doi.org/10.1080/10632913.2020.1773365

Gramm, W. (2025). Authenticity of Notation in Popular Music Education and Modern Band. *Update: Applications of Research in Music Education*. https://doi.org/10.1177/87551233251335307

Grosz, M. P., Lemp, J. M., Rammstedt, B., & Lechner, C. M. (2022). Personality Change Through Arts Education: A Review and Call for Further Research. *Perspectives on Psychological Science*, *17*(2). https://doi.org/10.1177/1745691621991852

Indyana, L., Suryandoko, W., & Sabri, I. (2024). Media Flashcard sebagai Suplemen Pembelajaran Rhythm Musik Anak Usia Dini. *Grenek Music Journal*, *13*(1). https://doi.org/10.24114/grenek.v13i1.54041

Isnaeni, L. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). Flash Card Media To Improve Learning Outcomes Of Science Material On Cultural Diversity. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(3). https://doi.org/10.23887/jppp.v8i3.78845

May, B. N. (2013). Public School Early Childhood Music Education: Challenges and Solutions. *General Music Today* , *27*(1).

Nurfitriya, A., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Development of Edutainment Flashcard Media to Improve IPAS Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *11*(3). https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10832

Pratama, Z. H., & Zubaedi, Z. (2025). Implementing Flash Card Learning Media to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes in Prayer Material. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru*, *2*(2). https://doi.org/10.64420/jippg.v2i2.256

Sasqia, L. A. C., & Isdaryanti, B. (2025). Enhancing Biodiversity Learning Outcomes of Fifth-Grade Students through PBL-Integrated Flashcards Media: A Development and Evaluation Study. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *15*(2). https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp995-1010

Sehartian, D. Y., & Adriyani, Z. (2023). The Influence of Flashcard Media on Science Learning Outcomes for Islamic Elementary School Grade. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *5*(1). https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2561

Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *1*(2). https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432

Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in. In *National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE),* (Issue Mc).