
**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN IPAS
MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Naufal Abdurazak¹, Suriswo², Rahmad Agung N³

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Email: abdurazaknaufal88@gmail.com¹, suriswo44@gmail.com²,
agungsutedjoputro@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan fokus khusus pada topik rantai makanan, guna meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal. Observasi awal yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep rantai makanan. Kesulitan ini tercermin dari rendahnya hasil belajar siswa, di mana banyak di antara mereka yang memperoleh nilai di bawah standar KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi bersama guru dan siswa, yang menunjukkan antusiasme tinggi serta kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan flashcard sangat relevan dan diperlukan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Selain itu, flashcard juga berperan sebagai alat motivasi yang dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Flashcard, IPAS, Rantai Makanan, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar, ADDIE.

***Abstract:** This research aims to develop a learning media in the form of flashcards for the IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) subject, specifically focusing on the topic of food chains, with the goal of improving the learning achievement of fifth-grade students in Pangkah Subdistrict, Tegal Regency. Initial observations conducted in the classroom revealed that many students struggled to understand the concept of food chains. This difficulty was evident from their low academic performance, with many students scoring below the KKTP (Minimum Mastery Criteria) standard. To address this issue, the research utilizes the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The needs analysis, carried out through interviews and observations with teachers and students, showed strong enthusiasm and a high demand for interactive and visually engaging learning tools. The findings suggest that the development of flashcards is both relevant and necessary to improve students' conceptual understanding. In addition, flashcards*

serve as a motivational tool that can increase students' focus, engagement, and active participation during IPAS learning activities, ultimately leading to better academic outcomes.

Keywords: *Flashcard, IPAS, Food Chain, Learning Media, Learning Achievement, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, guru selaku pendidik bertugas sebagai fasilitator dan motivator. Guru harus bisa membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan mudah dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan terus berinovasi dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Sehingga nantinya kompetensi pengetahuan dan pengembangan karakter siswa dapat dicapai dengan optimal. Inovasi yang dapat dilakukan diantaranya yaitu guru dapat menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang variatif. Metode dan media pembelajaran yang digunakan guru harus menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi serta dapat menekan tingkat kejenuhan pada siswa, agar siswa tertarik dan bisa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Inovasi yang dilakukan oleh guru juga tentunya harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan gaya belajar siswa. De Porter&Hernacki (2009:110) mengemukakan bahwa gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. 1) gaya belajar visual menjelaskan bahwa seseorang gaya belajar ini harus melihat dahulu bukti-bukti untuk kemudian dapat mempercayainya, contohnya melalui ilustrasi gambar, video, dan lain-lain; 2) Selanjutnya gaya belajar auditorial merupakan gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk dapat memahami dan mempercayainya; 3) gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dimana seseorang tersebut memanfaatkan bagian-bagian tertentu dari fisiknya sebagai alat belajar yang optimal dapat digolongkan seseorang tersebut memiliki gaya belajar kinestetik. Gaya belajar ini harus diperhitungkan ketika guru bermaksud untuk menggunakan media pembelajaran.

Perbaikan mutu pendidikan harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di kelas salah satunya pada pembelajaran mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Banyak siswa yang masih beranggapan bahwa mata Pelajaran IPAS adalah mata Pelajaran yang sulit terutama pada materi Rantai makanan. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada 2 (dua) sekolah dasar di Kecamatan Pangkah,

didapatkan data nilai siswa dari hasil evaluasi pembelajaran IPAS pada materi Rantai Makanan masih tergolong rendah, 22 dari 60 siswa atau sekitar 36,67% siswa belum melampaui KKTP.

Tabel. 1.1
Hasil Evaluasi Pembelajaran IPA Materi Rantai Makanan
Siswa Kelas V

NO	Unit Kerja	Jumlah Siswa	Siswa tuntas KKTP	Siswa tidak tuntas KKTP
1	SDN Purbayasa	37	22	15
2	SDN Dermasandi 03	23	16	7
	Jumlah	60	38	22
	Prosentase		63, 33%	36,67%

Sumber: Daftar Nilai Siswa Kelas V

Rendahnya prestasi belajar siswa yang ditandai dengan banyak siswa yang nilainya belum melampaui KKTP tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kompleksitas materi. Kebanyakan siswa masih belum bisa membedakan kedudukan dari masing-masing makhluk hidup pada suatu pola rantai makanan. Mana yang termasuk dalam produsen, konsumen Tingkat 1, konsumen Tingkat 2 dan seterusnya. Siswa juga kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena guru menggunakan media seadanya. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut juga menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar pada pembelajaran mata Pelajaran IPAS materi Rantai makanan. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran mata Pelajaran IPAS materi Rantai makanan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini. Permasalahan-permasalahan tersebut yaitu, masih banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang sulit, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan pada mata Pelajaran IPAS kelas V, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Rantai Makanan., kurangnya ketertarikan siswa

dalam mengikuti pembelajaran, serta belum adanya medi *Flashcard* untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Piaget dalam Bujuri (2018), anak usia sekolah dasar berada dalam tahap mengenal dan belajar melalui suatu benda atau hal-hal yang berbentuk konkret. Media *flashcard* akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada fokus siswa dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Beberapa pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengembangan instrumen penilaian numerasi meliputi model 4D, model *Formatife Research Tessmer*, dan model ADDIE. Model 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebarluasan (*Disseminate*) (Aprilia et al., 2023:850-857). Adapun model pengembangan *Formatife Research Tessmer* terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap *preliminary*; tahap *self evaluation*; tahap *prototyping* yang meliputi *expert reviews*, *one - to - one*, dan *small group*; serta tahap *Field Test* (Bakara, dkk 2023:901-912). Model pengembangan penelitian ADDIE memiliki 5 tahapan analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) (Sugihartini & Yudiana, 2018:277–286).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Nana Syaodih Sukmadinata (2009) menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk *baru* atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan Menurut Made (2014) Metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Salah satu jembatan antara penelitian dasar dan penelitian terapan adalah R&D. Penelitian dasar bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru tentang fenomena mendasar dan penelitian terapan bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

Pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis),

Design (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap penelitian yang diterapkan adalah **tahap Analysis** dengan tujuan melakukan analisis kebutuhan terhadap media *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada siswa kelas V sekolah dasar. Teknik yang digunakan adalah wawancara dengan responden secara langsung. Penelitian pengembangan model ADDIE memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menyesuaikan tahapan sesuai dengan tujuan dan batasan penelitian yang dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada siswa kelas V sekolah dasar. Data didapatkan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru, dan peserta didik. Pelaksanaan wawancara bersama guru-guru pada dua sekolah, diungkapkan oleh Bapak Guntur Dwi Priyambodo, S.Pd. guru kelas V SDN Purbayasa pada tanggal 20 Februari 2025 menyatakan bahwa:

“Kita sebagai guru kelas V membutuhkan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karena memang selama ini belum ada media pembelajaran yang benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.” (Guntur DP, wawancara, 20 Februari 2025)

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, Ibu Maskinten, S.Pd. guru kelas V SDN Dermasandi 03 yang diwawancarai pada tanggal 21 Februari 2025 mengatakan bahwa:

“Saya melihat bahwa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep yang disampaikan. IPAS merupakan mata pelajaran yang banyak memuat konsep abstrak yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui metode ceramah. Oleh karena itu, media seperti *flashcard* sangat diperlukan. *Flashcard* dapat menyajikan informasi secara visual, konkret, dan sistematis sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar, saya yakin hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta berdampak positif pada prestasi akademik mereka.” (Maskinten, wawancara, 21 Februari 2025)

Hal yang senada diungkapkan oleh Ibu Siti Diroyah, S.Pd. pada wawancara pada tanggal 21 Februari 2025 yang menyatakan bahwa:

“Sebagai guru, saya melihat adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti flashcard dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan. Selama ini, media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas dan kurang mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Flashcard dapat menjadi alternatif yang efektif karena bersifat konkret dan visual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak seperti produsen, konsumen, dan pola rantai makanan. Saya yakin, dengan penggunaan media ini, hasil belajar siswa kelas V dapat meningkat secara signifikan.” (Arsi Siti Diroyah, wawancara, 21 Februari 2025)

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di dua sekolah dasar di Kecamatan Pangkah mengungkapkan adanya kebutuhan yang kuat dari guru-guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan. Salah satu guru yang diwawancarai, Bapak Dwi Guntur Priyambodo, S.Pd., guru kelas V di SDN Purbayasa, menyampaikan bahwa hingga saat ini belum ada media pembelajaran yang secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Beliau menekankan bahwa pembelajaran masih menggunakan media seadanya dan belum menyentuh aspek visual yang dapat membantu pemahaman siswa. Menurut beliau, media flashcard sangat dibutuhkan karena memiliki potensi untuk menyajikan materi dalam bentuk visual yang sederhana namun bermakna. Flashcard dapat membantu siswa dalam memahami struktur dan alur rantai makanan secara lebih konkret, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Senada dengan pendapat tersebut, Ibu Maskinten, S.Pd., guru kelas V di SDN Dermasandi 03, juga menyampaikan bahwa pembelajaran IPAS menuntut adanya media yang mampu menarik perhatian siswa agar mereka tidak mudah bosan. Ia menyatakan bahwa media

flashcard sangat tepat untuk digunakan dalam materi rantai makanan karena membantu menyederhanakan konsep-konsep ilmiah yang cenderung abstrak. Dengan tampilan visual dan penyajian yang sistematis, flashcard dapat mempermudah siswa dalam memahami posisi dan peran setiap makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Menurut beliau, kehadiran media ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa.

Selain itu, Ibu Siti Diroyah, S.Pd., juga mengungkapkan keprihatinannya terhadap rendahnya fokus dan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPAS berlangsung. Ia menyampaikan bahwa masih banyak siswa yang mudah terdistraksi dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan secara monoton. Dalam pandangannya, media flashcard sangat dibutuhkan sebagai alat bantu visual yang mampu membangkitkan perhatian dan fokus siswa di kelas. Ia menilai bahwa media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan ketiga hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa para guru menyambut baik dan sangat mendukung pengembangan media flashcard dalam pembelajaran IPAS. Mereka meyakini bahwa media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, tetapi juga menjadi solusi konkret dalam menjawab tantangan rendahnya pemahaman dan prestasi belajar siswa pada materi rantai makanan.

Analisis kebutuhan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan dilihat dari pandangan siswa kelas V pada dua sekolah, diantaranya diungkapkan oleh ananda Anna Isnadia Hanifah siswa kelas V SDN Purbayasa pada tanggal 20 Februari 2025 yang mengatakan bahwa:

“media *flashcard* dibutuhkan karena dapat membantu saya dan teman-teman untuk meningkatkan motivasi belajar, memahami materi dengan lebih baik, terutama memahami pembelajaran IPAS materi rantai makanan”. (Isna, wawancara, 20 Februari 2025)

Pendapat lain disampaikan oleh ananda Nadzifa Ninda Pramesty pada wawancara di tanggal yang sama, mengatakan bahwa:

“Menurut saya, media flashcard sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan adanya media yang menarik seperti flashcard, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membuat saya lebih semangat belajar, tetapi juga membantu teman-teman saya agar tidak merasa bosan selama mengikuti kegiatan di kelas. Flashcard mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan membuat materi yang awalnya sulit menjadi lebih mudah untuk dipahami.” (Nadzifa, wawancara, 20 Februari 2025)

Pendapat selanjutnya diungkapkan oleh ananda Syafiq Hasanudin siswa kelas V dari SDN Dermasandi 03 mengatakan bahwa:

“Sebagai siswa, kami merasa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu dalam proses belajar di sekolah. Media yang menarik dapat membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Ketika guru menggunakan media yang kreatif dan interaktif, kami menjadi lebih fokus, tertarik, dan aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, media yang menarik juga dapat meningkatkan semangat belajar dan mempermudah kami dalam mengingat serta memahami konsep-konsep penting, khususnya pada pelajaran yang sulit seperti IPAS.” (Syafiq, wawancara, 21 Februari 2025)

Dalam wawancara yang dilakukan pada 20 Februari 2025, tiga responden siswa kelas V mengungkapkan pandangan mereka mengenai kebutuhan media flashcard dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa media flashcard dianggap sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.

Ananda Anna Isnadia Hanifah, siswa kelas V dari SDN Purbayasa, menyatakan bahwa media flashcard sangat dibutuhkan karena dapat membantu dirinya dan teman-temannya untuk lebih memahami materi pembelajaran IPAS, terutama materi rantai makanan. Isna menjelaskan

bahwa flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Senada dengan itu, Ananda Nadzifa Ninda Pramesty, juga siswa kelas V dari SDN Purbayasa, mengungkapkan bahwa media flashcard tidak hanya membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Nadzifa, flashcard yang menarik mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan. Flashcard juga membantu siswa untuk memahami materi yang awalnya sulit, menjadikannya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pandangan serupa disampaikan oleh Ananda Syafiq Hasanudin, siswa kelas V dari SDN Dermasandi 03. Menurutnya, media yang menarik dan interaktif sangat penting dalam proses pembelajaran. Syafiq menambahkan bahwa penggunaan media kreatif seperti flashcard dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini, menurut Syafiq, juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka dalam mengingat serta memahami konsep-konsep penting, khususnya dalam pelajaran IPAS.

Dari ketiga wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa media flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, tetapi juga sebagai sarana yang meningkatkan interaktivitas, semangat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama pada topik yang dianggap sulit seperti rantai makanan dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi rantai dibutuhkan oleh guru dan siswa.

KESIMPULAN

Rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya adalah media **flashcard**. Media ini dianggap mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi karena bersifat konkret, visual, dan sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menyambut positif penggunaan media flashcard dan menilai keberadaannya sangat diperlukan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan **ADDIE** untuk merancang media flashcard yang efektif

dan aplikatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja. Grafindo Persada.
- Abied. (2011). *Teori Belajar Gagne*". <http://www.masbied.com> (diakses 9 Desember 2024).
- Aprilia, N., Setiani, Y., & Hadi FS, C. A. (2023). *Pengembangan Instrumen Tes Numerasi Pada Asesmen Kompetensi Minimum Yang Bernilai Budaya Lokal*. *Jurnal Education*, 9(2), 850–857.
- Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin & Anwar, S. (2015). *Pengembangan bahan ajar IPA terpadu tema udara melalui four steps teaching material development*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. 2(1). hlm. 1-11
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asep, Herry Hermawan. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astriani, S. A. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Skripsi: Universitas Nurul Jadid.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. Diakses pada tanggal 28 November 2024 dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Riz Media.
- Bobbi Deporter dan Mike Hernacki. (2009). *Quantum Learning*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.

- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cheepy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dahar Mas'ud Hasan Abdul. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Index.
- Hidayah, M Mahrom (2023) *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IPS Di SMP Plus Raudlatut Tholabah Tahun Pelajaran 2021/2022*. Undergraduate thesis: UINN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- K.E. Suyanto, Kasihani. (2007). *English For Young Learns*. Jakarta: Bumi.
- Lailusmi, Henny. (2022). *Pengembangan Media Flascard Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. Skripsi: Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry, pp. 39–65
- Mahmud, Saifuddin dan Muhammad Idham, (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala.
- Nasution S. (1990). *Pengertian Belajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Ngalim Purwanto. (1986). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Purwanto Ngalim. (1990). *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohmatin, Binti. (2023). *2023 Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa*. skripsi
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Santoso, A. (2011). *Serat Pangan (Dietary Fiber) Dan Manfaatnya Bagi Kesehatan*. Jurusan Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Teknologi Pertanian, Unwidha Klaten.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 277–86.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tiyas Septiana. (27 Oktober 2020). *Rantai Makanan: Pengertian dan Contoh-contoh Rantai Makanan*. Diakses pada tanggal 29 November 2024 dari <https://lifestyle.kontan.co.id/news/rantai-makanan-pengertian-dan-contoh-contoh-rantai-makanan>
- W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia