PENGEMBANGAN MEDIA *SMARTCARDS* PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III UPT SD NEGERI TAMBAKBOYO 1

Latifatul Muhimmah Tata Kharisma[1*], Fera Dwidarti[2]
[1, 2] PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
[1*]latifatulmuhimmah11@gmail.com, [2]fera.dwi91@gmail.com
*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of Smartcards learning media in improving the learning outcomes of third-grade elementary school students on the topic of cultural diversity. Using a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 25 third-grade students at UPT SD Negeri Tambakboyo 1 as subjects. The Smartcards developed contain images of Indonesian culture, such as traditional regional attire, traditional regional dances, and traditional regional houses, organised in the form of educational games. Validation results by experts indicate that the media meets the criteria for feasibility, with validation scores of 78.7% from subject matter experts, 71.1% from language experts, and 93.33% from media experts. Classroom implementation demonstrated a significant improvement in learning outcomes, with a classical completion rate of 96% and an average N-Gain of 0.576 (effective category). Additionally, feedback from students and teachers indicates that this media is engaging, easy to use, and capable of enhancing active participation in learning. Therefore, Smartcards are deemed a viable and effective learning media, and can serve as an innovative alternative for delivering visual and interactive content. It is recommended that the development of similar media be applied to other topics and different educational levels.

***Keywords**: Smartcards, Learning media, Cultural diversity, Basic education, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *Smartcards* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD pada topik keberagaman budaya. Menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas III di UPT SD Negeri Tambakboyo 1 sebagai subjek. Media *Smartcards* yang dikembangkan berisi gambar-gambar budaya Indonesia, seperti pakaian adat daerah, tarian tradisional daerah, dan rumah adat daerah, yang disusun dalam bentuk permainan edukatif. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 78,7%, ahli bahasa sebesar 71,1%, dan ahli media sebesar 93,33%. Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 96% dan rata-rata N-Gain sebesar 0,576 (kategori efektif). Selain itu, respon dari

siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, Smartcards dinyatakan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif, serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam penyampaian materi berbasis visual dan interaktif. Disarankan agar pengembangan media sejenis dapat diterapkan pada topik lain dan di jenjang pendidikan berbeda.

Kata Kunci: *Smartcards*, Media pembelajaran, Keberagaman budaya, Pendidikan dasar, ADDIE

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi pada era revolusi industri 4.0 telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital (Wati et al., 2021). Meski demikian, fakta di lapangan memperlihatkan jika masih banyak sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam penggunaan yang optimal dalam teknologi dan media pembelajaran (Nisa et al., 2023). Salah satunya adalah di UPT SD Negeri Tambakboyo 1, di mana pembelajaran PPKn masih dilakukan secara tradisional dengan metode ceramah dan media terbatas dari buku teks. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada topik keberagaman budaya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, terlihat bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa masih terbilang rendah dan belum memenuhi standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Ketidakcocokan metode dan minimnya media pembelajaran yang inovatif menjadi faktor utama permasalahan ini. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi (Aisah et al., 2022).

Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media Smartcards, yaitu media cetak bergambar yang dapat disusun dalam bentuk permainan edukatif. Media ini terbukti efektif mendorong interaksi aktif, memperkuat daya ingat siswa, serta menciptakan suasana dalam pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Desiyanto & Laily, 2023). Dengan keunggulannya dalam menggabungkan elemen visual dan

verbal, Smartcards diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman serta hasil dari siswa dalam mempelajari materi keberagaman budaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini merupakan pengembangan media Smartcards sebagai sarana pembelajaran yang inovatif agar meningkatkan hasil dari pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar, khususnya dalam materi keberagaman budaya (Aliah & Agustiana, 2022).

B. Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini akan menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup beberapa tahapan diantaranya adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Wicaksono et al., 2025). Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran Smartcards serta menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam peningkatan hasil pembelajaran dari siswa kelas III SD pada materi keberagaman budaya (Branch & Varank, 2009).

Smartcard suatu bentuk dari kemajuan teknologi informasi yang dibentuk dalam bentuk kartu yang berisi sebuah informasi dan digunakan untuk pembelajaran (Rozy & Fahruzi, 2022). Smart card akan sangat membantu para siswa dalam berpikir melalui gambar disertai dengan penjelasan yang di taruh dalam media tersebut (Brillianty & Rukmi, 2024).

Model pengembangan ADDIE merupakan suatu model dalam bentuk desain untuk proses belajar dan mengajar untuk membuat system yang efektif dan efisien dan membuat belajar lebih interaktif (Hanifansyah & Hakim, 2021). Model ADDIE telah dikembangkan oleh dua pakar yang ahli pada bidangnya dan kedua pakar tersebut bernama Reiser dan Melinda (Hidayat & Muhamad, 2021). Model pengembangan ADDIE memiliki manfaat untuk dijadikan pedoman dalam mengembangkan alat dan infrastruktur program belajar yang efektif, dinamis, dan memudahkan dalam belajar (Syahid et al., 2024). Selain memiliki kelebihan model pengembangan ADDIE juga terdapat

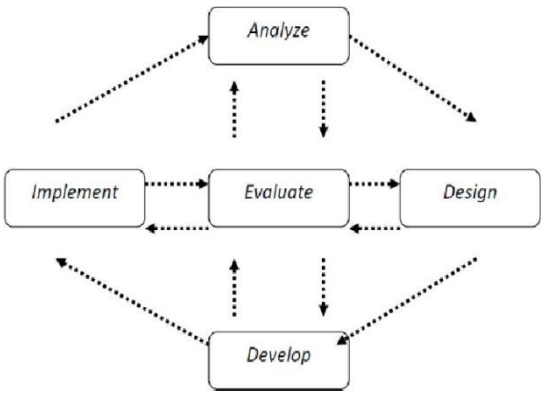
kelemahan yaitu pada waktu analisis yang menghabiskan waktu cukup lama untuk dilakukan (Nurhikmah et al., 2023).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SD Negeri Tambakboyo 1 dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas III sebanyak 25 orang, serta melibatkan guru kelas, dosen ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa sebagai validator.

Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media melalui tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur pengembangan

Analisis (Analysis)

Meliputi analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum dengan menggunakan wawancara dan observasi.

Desain (*Design*)

Perancangan desain awal Smartcards, mulai dari konten, tampilan visual, hingga penyusunan naskah isi materi.

Pengembangan (*Development*)

Pembuatan produk menggunakan aplikasi Canva, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan angket khusus.

Implementasi (*Implementation*)

Produk diuji coba dalam proses pembelajaran di kelas III. Peneliti mengamati penggunaan media dan melakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test serta angket respon dari siswa dan guru.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Data diperoleh dari lembar validasi ahli, hasil tes siswa, dan angket respon.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara: Guru kelas III untuk mengetahui permasalahan pembelajaran.
2. Observasi: Aktivitas guru dan murid ketika proses belajar mengajar berlangsung.

3. Angket: guna memperoleh validasi ahli dan respon guru serta siswa terhadap media.
4. Tes Tertulis: Pre-test dan post-test untuk mengukur hasil dari belajarnya siswa tersebut.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi: Menggunakan skor presentase dari hasil angket validasi ahli.
2. Analisis Kepraktisan: Berdasarkan hasil dari angket respon guru dan siswa yang diberikan.
3. Analisis Keefektifan: Menggunakan uji N-Gain (normalized gain) untuk membandingkan skor pre-test dan post-test.

Kriteria keefektifan ditentukan berdasarkan hasil N-Gain, dengan kategori: tidak efektif (<40%), kurang efektif (40–55%), efektif (56–75%), dan sangat efektif (>76%) (Wahab et al., 2021)

$$N - Gain = \frac{\text{Skor post} - \text{test} - \text{Skor pre} - \text{test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pre} - \text{test}}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian serta pengembangan ali ini yaitu media pembelajaran Smartcards menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III di UPT SD Negeri Tambakboyo 1, khususnya pada materi keberagaman budaya. Berdasarkan tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), setiap tahap pelaksanaan telah memberikan kontribusi signifikan terhadap kelayakan dan keefektifan produk.

Analisis Permasalahan dan Kebutuhan

Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas III masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat kegiatan belajar, dengan metode ceramah yang konvensional dan minim penggunaan media pembelajaran yang variatif. Ketergantungan pada satu sumber belajar, seperti buku LKS, menyebabkan kegiatan belajar bersifat pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini

diperparah dengan karakteristik siswa yang mudah merasa bosan, cepat kehilangan fokus, dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan secara monoton. Rendahnya hasil belajar siswa menjadi indikator nyata bahwa pendekatan yang digunakan saat ini belum sepenuhnya efektif.

Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang mampu memicu ketertarikan, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa secara lebih optimal. Pengembangan media visual yang interaktif, seperti Smartcards, dipandang sebagai solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga dirancang untuk mendorong siswa belajar secara aktif, meningkatkan daya ingat, dan mempermudah pemahaman materi yang bersifat konseptual dan abstrak.

Pengembangan Media Smart Card

Produk Smartcards dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan di SDN Tambakboyo 1, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang merupakan bagian dari generasi Z. Oleh karena itu, media ini dirancang dalam bentuk permainan kartu guna menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga dapat mencegah kejenuhan pada siswa.

Tampilan Smart Card

Kartu terdiri dari 114 kartu yaitu pakaian adat, tarian adat, dan rumah adat yang ada di Indonesia untuk setiap kartu memiliki gambar dan keterangan dari gambar kartu tersebut.

Gambar 2. Media Smart Cards

Kelayakan Produk Smart Card

Guna mengeahui kelayakan dari produk smart Cards untuk diterapkan pada pembelajaran budaya, maka dilakukan uji validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian media dengan Tujuan Pembelajaran	4
2.	Tujuan disampaikan dengan jelas	4

3.	Cakupan materi yang terkandung tepat	4
4.	Keseluruhan materi yang disajikan dalam media *Smartcards*	4
5.	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan	5
6.	Materi mudah dipahami peserta didik	5
7.	Materi disampaikan secara jelas	5
8.	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu	3
9.	Media smartcards mendukung peserta didik belajar mandiri	4
10.	Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi	4
11.	Menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar	4
12.	Petunjuk penggunaan media	1
13.	Sumber belajar yang menarik	4
14.	Kesesuaian media dengan materi	4
15.	Penggunaan tulisan yang jelas dan mudah dipahami	4
	Jumlah Skor	59
	Persentase	78,7%
	Kriteria	Cukup Valid

Merujuk pada Tabel 1, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 78,7%, yang menunjukkan bahwa media Smartcards tergolong cukup valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi mencakup beberapa aspek, antara lain: kesesuaian isi, ketepatan materi, kelayakan penyampaian, kedalaman dan cakupan materi, cara penyajian, serta aktualitas informasi yang disajikan.

Tabel 2. Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Media *Smartcards* menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4
2.	Media *Smartcards* menggunakan ejaan yang tepat	4
3.	Media *Smartcards* memiliki kalimat yang baku	4
4.	Media *Smartcards* memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	3
5.	Bahasa yang digunakan *Smartcards* sederhana, jelas dan mudah di mengerti	3
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	4
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	3
8.	Penggunaan bahasa pada media *Smartcards* sesuai dengan PEUBI	4
9.	Bahasa yang digunakan pada media *Smartcards* mudah dipahami oleh siswa	3
	Jumlah Skor	32
	Persentase	71,1%
	Kriteria	Cukup Valid

Mengacu pada Tabel 2, hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 71,1%, yang menempatkan media Smartcards dalam kategori cukup valid dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai dalam uji validasi oleh ahli bahasa meliputi kejelasan dan

kelugasan bahasa lisan, ketepatan penggunaan bahasa, serta struktur kalimat yang digunakan.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian gambar dengan materi belajar	5
2.	Kombinasi warna yang digunakan menarik dan sesuai	4
3.	Tampilan gambar yang diberikan memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar.	5
4.	Bentuk sesuai dengan realita	4
5.	Pemilihan bahan dan warna yang digunakan sesuai	5
6.	Media mudah digunakan	5
7.	Ukuran produk pada media sesuai	3
8.	Ketepatan pembahasan dengan materi ajar	5
9.	Materi jelas dan mudah di pahami	4
10.	Tugas untuk mengukur pemahaman peserta didik mudah di mengerti	5
11.	Tampilan serta cara penggunaan mudah dipahami peserta didik	5
12.	Kemudahan penggunaan media *Smartcards*	5
13.	Kepraktisan sehingga mudah dibawa	5
14.	Memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi	5
15.	Variasi dalam media pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan	5
	Jumlah Skor	70
	Persentase	93,33%
	Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil penilaian validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 93,33%, yang mengindikasikan bahwa media Smartcards tergolong dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari ahli media mencakup beberapa aspek, yaitu cara penyajian media Smartcards, tingkat keterarikannya, serta desain tampilan media tersebut.

IMPLEMENTATION

Setelah media Smartcards dinyatakan valid oleh tim ahli, media ini kemudian diuji coba dalam pembelajaran di kelas III UPT SDN Tambakboyo 1 dengan melibatkan 25 siswa. Uji coba dilakukan secara tatap muka pada 12 Juni 2025 dalam satu kali pertemuan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti apersepsi dan penyampaian tujuan, dilanjutkan dengan inti pembelajaran yang mencakup penyajian materi menggunakan Smartcards, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kegiatan diakhiri dengan penutup berupa simpulan, penguatan materi, dan refleksi. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi individu untuk mengukur efektivitas media, dan guru serta siswa mengisi angket untuk menilai kepraktisan Smartcards. Berikut disajikan dalam bentuk tabel

hasil dari implementasi smart cards pada siswa.

Tabel 4. Hasil Test Siswa

No	Nama Peserta Didik	Nilai		Nilai N-Gain	Ketuntasan KKTP
		Pre-Test	Post-Tes		
1.	AAPZ	65	90	0,714	Tuntas
2.	AAH	75	80	0.2	Tuntas
3.	APS	85	90	0,33	Tuntas
4.	AYP	80	90	0,5	Tuntas
5.	DRM	55	90	0,77	Tuntas
6.	FAR	75	100	1	Tuntas
7.	GSM	80	90	0,5	Tuntas
8.	KAS	90	90	0	Tuntas
9.	KAN	80	90	0,5	Tuntas
10.	KHA	95	100	1	Tuntas
11.	MAAK	85	90	0,33	Tuntas
12.	MFM	55	100	1	Tuntas
13.	MAAP	85	90	0,33	Tuntas
14.	MAM	75	90	0,6	Tuntas
15.	NF	85	90	0,33	Tuntas
16.	NVH	75	90	0,6	Tuntas
17.	RAA	30	100	1	Tuntas
18.	RAT	80	100	1	Tuntas
19.	RK	10	30	0,22	Tidak Tuntas
20.	SINA	85	90	0,33	Tuntas
21.	SHK	60	80	0,5	Tuntas
22.	SBW	80	100	1	Tuntas
23.	SJAU	65	100	1	Tuntas
24.	SHK	65	75	0,28	Tuntas
25.	SHW	85	90	0,33	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas					24
Jumlah Siswa Yang TIdak					1
N	**Nama**	**Nilai Tuntas**		**Nila**	**Ketuntasan**
Persentase Ketuntasan Klasikal					96%
Rata – Rata N-Gain					0,576
Kriteria					Efektif

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil tes peserta didik memeroleh nilai persentase ketuntasan klasikal sebesar 96% dari hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan dari media smart cards termasuk Dalam kategori efektif (Wulan et al., 2024).

EVALUASI

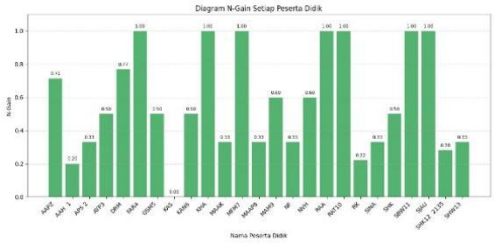
Untuk menilai sejauh mana pembelajaran yang telah dilaksanakan berdampak pada pemahaman peserta didik, dilakukan pengukuran melalui pemberian soal pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman awal dari siswa sebelum menerima materi, sedangkan post-test diberikan setelah proses pembelajaran guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar.

Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah nilai N-Gain, yaitu perhitungan yang menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan skor maksimal

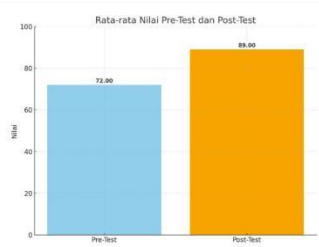
yang mungkin dicapai. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi efektivitas pembelajaran baik secara keseluruhan maupun pada tingkat individu.

Untuk memberikan gambaran menyeluruh, berikut disajikan dua visualisasi data:

1. Grafik N-Gain masing-masing peserta didik sebagai representasi peningkatan kemampuan secara individu.
2. Grafik rata-rata nilai pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan secara umum setelah proses pembelajaran.



Gambar 3. Grafik N-Gain



Gambar 4. Grafik nilai pre-test dan post-test

Penyajian ini bertujuan memberikan informasi mendalam mengenai efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan dalam kegiatan evaluasi.

Berdasarkan hasil dari analisis data yang dilakukan, pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Hal ini ditunjukkan melalui rata-rata nilai pre-test sebesar 72,00 yang meningkat menjadi 89,00 pada post-test. Peningkatan rata-rata sebesar 17 poin menunjukkan adanya pengaruh positif dari proses pembelajaran terhadap pemahaman peserta didik.

Selain itu, analisis nilai N-Gain per individu terlihat bahwa sebagian besar para peserta didik masuk pada kategori peningkatan tinggi (N-Gain > 0,5), bahkan beberapa mencapai peningkatan sempurna (N-Gain = 1,00). Namun demikian, terdapat sejumlah peserta yang berada pada kategori rendah bahkan tidak mengalami peningkatan sama sekali, seperti peserta didik dengan kode KAS (N-Gain = 0,00). Hal ini mengindikasikan perlunya evaluasi pendekatan pembelajaran secara individual, khususnya bagi peserta

didik yang belum menunjukkan kemajuan signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan tergolong efektif secara umum, namun tetap perlu penguatan diferensiasi pembelajaran untuk menjangkau seluruh kebutuhan peserta didik secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran Smartcards terbukti efektif untuk meningkatkan hasil dari belajar siswa kelas III pada materi keberagaman budaya di UPT SD Negeri Tambakboyo 1. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dan menghasilkan produk yang telah dinyatakan layak berdasarkan validasi dari para ahli, baik dari aspek materi, bahasa, maupun tampilan visual.

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil dari belajar menggunakan *smart card*, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,576 yang termasuk dalam kategori efektif, serta pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 96%. Di samping itu, tanggapan positif dari siswa dan guru mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan mengajar.

Media *Smartcards* dapat menjadi pilihan inovatif dalam menyampaikan materi konseptual, terutama di jenjang pendidikan dasar. Penggabungan elemen visual, verbal, dan permainan dalam media ini telah terbukti efektif dalam terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dalam mengembangkan media serupa dilakukan pada topik pembelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang berbeda guna memperluas penerapan dan manfaat pendekatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(1), 671–685.

Aliah, J., & Agustiana, I. G. A. T.

(2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(2), 323–331.

Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.

Brillianty, Z. G., & Rukmi, A. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD MAJAS PERSONIFIKASI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT BERMAJAS PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(7).

Desiyanto, J., & Laily, R. (2023). Modifikasi media pembelajaran smart card game sebagai upaya penguatan bahasa daerah (studi kasus pada anak sekolah dasar kabupaten sampang). *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, *2*(1), 44–50.

Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model ADDIE Di MTsN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(1), 40–60.

Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, *1*(1), 28–37.

Nisa, H., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Bagaimana model problem based-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 70–75. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.145

Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, *17*(2), 1039–1052.

Rozy, F., & Fahruzi, I. (2022). Sistem Pengaman Loker Menggunakan Smart Card PN532 RFID/NFC. *Jurnal Integrasi*, *14*(2), 114–121.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan assure dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research,[Online]. Available: Https://Journal. Banjaresepacific. Com/Index. Php/Jimr*.

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039–1045.

Wati, K., Lubis, M., & Walid, A. (2021). peranan pesantren dalam menghadapi generasi alfa dan tantangan dunia pendidikan era revolusi industri 4.0. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *5*(2), 131–139.

Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE. *JEKIN-Jurnal Teknik Informatika*, *5*(1), 150–161.

Wulan, S., Zainuddin, F., Yamin, M., Selviana, S., & Rahmadani, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart card pada mata pelajaran akidah akhlak

kelas VI di MI 01 Bonepute. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, *12*(4), 211–222.