

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN ANAK USIA DINI

Nabilah Nurdina Ramadhani¹, Khusniyati Masykuroh²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR.

Hamka

Email: khusniyati.masykuroh@uhamka.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
Received:	Kondisi lingkungan di Indonesia yang bisa dikatakan sangat kritis akibat ulah perilaku manusia yang berbuat kerusakan di muka bumi. Karakter peduli lingkungan penting untuk diajarkan sejak anak usia dini untuk menumbuhkan nilai-nilai kesadaran lingkungan sebagai upaya untuk mencegah kerusakan alam di sekitar. Dengan menanamkan karakter peduli lingkungan sejak usia dini, diharapkan kelak dewasa mereka menjadi pribadi yang peduli lingkungan dan mampu menjaga bumi dari kerusakan. Keterbatasan media pembelajaran untuk membangun karakter peduli lingkungan di lapangan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media <i>flash card</i> yang membangun karakter peduli lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melibatkan tahapan-tahapan dengan lima langkah yang terdiri: (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplement, (E)valuate. Penelitian menghasilkan media <i>flash card</i> yang membangun karakter supaya anak lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dengan mengenalkan perilaku menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi. Hasil validasi media <i>flash card</i> yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor 90% yang artinya sangat valid. Hasil validasi ahli media menghasilkan skor 81% yang artinya valid, validasi oleh guru menghasilkan skor 86% yang artinya sangat valid, dan hasil validasi oleh orangtua menghasilkan skor 90%. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa <i>flash card</i> tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini.
Publish:	
Kata kunci: flash card, peduli lingkungan, karakter	
	<i>Abstract</i>
Keywords: <i>flash card, environmental care, character</i>	<i>The environmental conditions in Indonesia, which can be said to be very critical, are caused by human behavior that causes damage to the earth. The character of environment care is important to be taught from an early age to cultivate the values of environmental awareness as an effort to prevent damage to the surrounding nature. By instilling the character of caring for the environment from an early age, it is hoped that they will grow up to become individuals who care about the environment and are able to protect the earth from damage. The limitations of learning media to build environmental care characters in the field encourage researchers to conduct research on the development of flash card media that build</i>



environmental care characters. This study uses the ADDIE development model which involves stages with five steps consisting of: (A) analysis, (D) design, (D) development, (I) implementation, (E) evaluate. The research produced flash card media that build character so that children care more about the surrounding environment by introducing behavior to love animals, love plants, sort waste, keep the environment clean, use reusable items, reduce plastic use, and save energy. The results of flash card media validation carried out by material experts resulted in a score of 90%, which means it is very valid. The results of the media expert's validation resulted in a score of 81% which means valid, validation by the teacher resulted in a score of 86% which means very valid, and the results of validation by parents resulted in a score of 90%. From the validation results, it can be concluded that the flash card is feasible to be used as a medium for early childhood learning..

Pendahuluan

Setiap anak tumbuh dan berkembang dengan perbedaan dan keunikan masing-masing serta membutuhkan stimulus untuk menangkap dan menerima segala informasi yang ada di sekitarnya. Stimulus yang diterima anak dari lingkungan akan mendorong tercapainya tumbuh kembang yang optimal. Anak juga membutuhkan dukungan yang positif dari semua pihak untuk mengembangkan seluruh aspek kemampuannya yang terdiri dari kognitif, sosial emosi, bahasa, fisik motorik, dan moral agama.

Pendidikan karakter merupakan salah satu hal penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan untuk membuat orang mampu mengerti, peduli, dan berbuat sesuai etika (Lickona, 2014). Pendidikan karakter adalah sebuah usaha supaya individu berbuat baik pada dirinya sendiri dan orang lain (Wijaya & Tulak, 2019).

Pendidikan karakter perlu diterapkan sejak dini karena pada masa usia dini perkembangan individu terjadi sangat kritis. Pendidikan karakter anak tentu tidak hanya tanggung jawab guru, namun dibutuhkan kerjasama dengan orang tua menjadi kunci sukses keberhasilan pendidikan. Anak akan meniru dari apa yang dia lihat melalui model atau teladan dari orang tua atau guru. Bagaimana guru dan orangtua berbicara, berperilaku, dan menyelesaikan masalah akan selalu diamati oleh anak. Oleh karena itu orang tua dan guru perlu menjaga perilaku baiknya supaya mampu menjadi model atau teladan yang baik untuk anak.

Salah satu nilai karakter yang penting untuk ditanamkan pada anak adalah karakter peduli lingkungan. Hal ini disebabkan dengan kondisi lingkungan di Indonesia yang bisa dikatakan sangat kritis, akibat ulah perilaku

manusia yang berbuat kerusakan di muka bumi. Indonesia dikatakan sebagai negara penghasil polusi kedua terbesar di dunia (ICCTF, 2019). Menurut Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia, Indonesia juga dinyatakan sebagai negara penghasil sampah plastik terbesar di dunia setelah Cina dengan volume 3.21 juta metrik per tahun pada tahun 2019. Selain itu kerusakan lingkungan juga berdampak pada pemanasan global, menurunnya kualitas kesehatan, hasil pertanian, dan sumber daya air. Berbagai kerusakan lingkungan yang diakibatkan tindakan manusia ini akan berdampak semakin besar pada kehidupan bila tidak dilakukan usaha pencegahan, salah satunya melalui pendidikan lingkungan.

Karakter peduli lingkungan penting untuk diajarkan sejak anak usia dini untuk menumbuhkan nilai-nilai kesadaran lingkungan sebagai upaya untuk mencegah kerusakan alam di sekitar. Nilai karakter peduli lingkungan yang bisa diajarkan kepada anak usia dini adalah : menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi (Öztürk, 2010). Dengan menanamkan karakter peduli lingkungan sejak usia dini, diharapkan kelak dewasa mereka menjadi pribadi yang peduli lingkungan dan mampu menjaga bumi dari kerusakan.

Menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari tidak semudah yang diperkirakan, namun membutuhkan berbagai metode dan variasi (Turan & Ulutas, 2016). Untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini, pendidik tentu membutuhkan berbagai media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting bukan hanya sekedar alat bantu yang ada dari sistem pengajaran dan mempunyai fungsi sebagai tambahan guru yang dapat digunakan jika suatu saat diperlukan dan dapat dimanfaatkan sewaktu waktu dibutuhkan.

Media juga bisa menjadi sumber utama pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami selama proses kegiatan belajar mengajar dikarenakan pendidik pada saat mengajar sudah paham dan mengerti pada media yang akan digunakan. Pada dasarnya media untuk anak sangat luas dan tidak hanya disusun serta dirancang oleh pendidik, namun segala sesuatu dapat dijadikan media pembelajaran jika mempunyai edukasi yang tepat untuk anak usia dini (Dewi, 2017). Media pembelajaran dapat memberikan

kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat mendorong interaksi siswa dalam pembelajaran dengan memberikan umpan balik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar (Audie, 2019).

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *flashcard* (Azhima, Meilanie, & Purwanto, 2021). *Flash card* merupakan media berupa kartu yang terdiri dari kata, kalimat, atau gambar sederhana yang dipergunakan untuk mempelajari dan mendapatkan informasi (Hamer & Rohimajaya, 2018). Bermain menggunakan media *flash card* dapat merangsang dan mendorong kemampuan dan potensi anak (Sugiyono, 2016). Media ini mudah untuk digunakan sebagai alat bermain anak.

Berdasarkan penelitian pendahuluan di lembaga PAUD di kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan masih terbatas jumlahnya dan belum ditemukan penggunaan media *flash card* untuk tema terkait. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media *flash card* untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melibatkan tahapan-tahapan dengan lima langkah yang terdiri: *(A)analysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplement*, *(E)valuate*. Model ini merupakan model desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Mahoney, 2018).

Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. ADDIE berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun program pembelajaran. Tahap pengembangan ADDIE adalah:

- 1) Tahap Analisis : pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.
- 2) Tahap Desain (*design*) : tahap ini berisi kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang materi pembelajaran, media, dan alat evaluasi hasil belajar
- 3) Tahap Pengembangan (*development*) : tahap ini melakukan pengembangan perangkat produk yang diperlukan. Pada tahap ini mulai dibuat produk yang sesuai dengan struktur model dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

- 4) Tahap Implementasi (*implementation*): pada tahap ini rancangan yang telah dikembangkan mulai diimplementasikan pada situasi yang nyata dengan melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk. Pada penelitian ini produk media yang dikembangkan diuji coba di Lab School PAUD Permata Uhamka, Jakarta Timur.
- 5) Tahap Evaluasi (*evaluation*) : pada tahap ini peneliti melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran sehingga mendapat simpulan apakah produk *flash card* yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan data menggunakan instrumen angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Para penguji memberikan penilaian apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak untuk kelayakan digunakan sebagai media pembelajaran. Penguji juga memberikan saran dan masukan yang digunakan peneliti sebagai bahan perbaikan produk. Setelah produk diperbaiki, media diuji cobakan di lapangan dalam pembelajaran langsung pada anak. Guru dan orangtua memberikan penilaian dan masukan terhadap produk media yang dikembangkan.

Hasil penilaian dari para ahli, guru, dan orangtua kemudian diolah kembali sehingga mendapatkan rata-rata persentase skor dari total penilaian. Hal ini dapat dilakukan dengan menjumlahkan total skor penilaian kemudian dibagi sesuai dengan jumlah penilai. Teknik pengambilan keputusan ini dengan cara mengkonversi tingkat capai indikator skor kuesioner penilaian pada tabel 1 yang ada dibawah ini.

Tabel 1.

Kriteria Tingkat Validitas

Persentase	Kategori
100% - 86%	Sangat valid
85% - 71%	Valid
70% - 65%	Cukup valid
< 55%	Kurang valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *flashcard* yang berguna sebagai media atau alat permainan edukatif untuk membangun karakter

peduli lingkungan pada anak. Media ini dapat diterapkan untuk membangun karakter supaya anak lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dengan mengenalkan perilaku menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi.

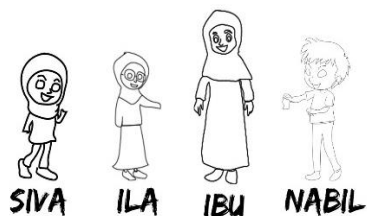
Proses pengembangan media *flash card* ini sesuai dengan alur pengembangan *ADDIE*, yaitu :

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini penelitian menemukan kebutuhan di lapangan akan pengembangan media yang mendukung penanaman karakter peduli lingkungan. Hal ini merupakan hasil pada studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada lembaga PAUD di Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, Keterbatasan media pembelajaran mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* untuk membangun karakter peduli lingkungan pada anak usia dini



Desain (*design*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun *storyboard flash card* yang berisi tokoh-tokoh dalam kartu (Gambar 2) dan perilaku-perilaku peduli lingkungan yang akan divisualisasikan dalam kartu.



Gambar 2. Tokoh-tokoh pada Media *Flashcard*

Karakter peduli lingkungan yang akan dimunculkan dalam kartu adalah menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi. Setiap perilaku akan divisualisasikan dalam dua kartu, yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Gambar 3 adalah *storyboard flash card* yang berisi kartu perilaku positif dan negatif pada lingkungan.

No	Dimensi	Kartu	Gambar Kartu Perilaku Positif (semua kartu perilaku positif, di bagian kanan atas diberi tanda ceklis)	Gambar Kartu Perilaku Negatif (semua kartu perilaku negatif, di bagian kanan atas diberi tanda silang)
			Contoh : 	Contoh : 
1	Pola Konsumsi	1	Nabil mematikan lampu kamar yang tidak digunakan pada siang hari (Gambar Nabil mematikan saklar lampu) Tulisan : MATIKAN LISTRIK SETELAH DIGUNAKAN	
		2		Gambar Nabil meninggalkan kamar dengan kondisi lampu dan televisi masih menyala Tulisan : TIDAK HEMAT LISTRIK
		3	Ibu dan Ila menggunakan tas non plastik untuk belanja (Ibu dan Ila sedang belanja di pasar swalayan menggunakan tas bahan non plastik) Tulisan :	

Gambar 3. Storyboard Media Flashcard

Pengembangan (*development*)

Tahap ketiga ini adalah tahap pengembangan produk, dimana peneliti lebih banyak menerjemahkan *storyboard* dalam bentuk sketsa untuk memperjelas desain *flashcard* yang sudah dibuat (Gambar 4). Proses desain gambar ini menggunakan aplikasi secara digital yaitu software Adobe Illustrator dan Photoshop. Setelah membuat sketsa, warna ditambahkan ke gambar supaya kartu terlihat lebih menarik bagi (Gambar 5). *Flashcard* kemudian disimpan format PNG (Portable Network Graphics).



Gambar 4. Proses Pembuatan Sketsa



Gambar 5. *Flashcard* dalam proses pewarnaan

Flash card yang dihasilkan dalam pengembangan ini terdiri dari 16 kartu yang mewakili tiga dimensi peduli lingkungan yaitu: pola konsumsi, perlindungan lingkungan, dan *reuse-recycle*. Kartu dicetak menggunakan kertas jenis *art paper* 260 gram laminating *glossy*. Gambar 6 menunjukkan kartu-kartu hasil tahap pengembangan.



Gambar 6. Hasil *flashcard* Peduli Lingkungan

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media *flash card* diuji cobakan kepada peserta didik di Lab School PAUD Permata Uhamka. Anak diajak bermain menggunakan *flash card* bersama dengan guru sebagai kolaborator. Gambar 7 mengilustrasikan proses uji coba bermain *flash card* bersama peserta didik yang dilakukan di Lab School PAUD Permata.



Gambar 7. Uji Produk oleh Guru Lab School PAUD Permata Uhamka

Penilaian produk media *flash card* dilakukan oleh ahli materi untuk melihat kelayakan dalam aspek kualitas materi dan tujuan, kualitas tampilan, dan kemampuan media untuk memotivasi. Penilaian oleh ahli media untuk melihat kelayakan fungsi produk dengan memperhatikan aspek kualitas desain atau tampilan, keterbacaan atau kualitas tulisan, kesesuaian dengan situasi siswa, kualitas motivasi, dan penggunaan media. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh guru dan orangtua untuk melihat kelayakan media dalam aspek

tampilan, motivasi, kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan, dan penggunaan media oleh anak. Hasil penilaian kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan guru Lab School PAUD Permata Uhamka dijelaskan dalam tabel 2 :

Tabel 2.

Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Responden	%	Keterangan
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	81%	Valid
Guru Lab PAUD	86%	Sangat Valid
Orangtua	90%	Sangat valid

Hasil validasi media *flash card* yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor 90% yang artinya sangat valid. Hasil validasi ahli media menghasilkan skor 81% yang artinya valid, validasi oleh guru menghasilkan skor 86% yang artinya sangat valid, dan hasil validasi oleh orangtua menghasilkan skor 90%. Masukan dari para validator digunakan peneliti sebagai bahan perbaikan produk.

Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini. Berdasarkan data yang peneliti peroleh, rata-rata persentase penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru Lab School PAUD Permata Uhamka menunjukkan bahwa media *flash card* yang dikembangkan untuk membangun karakter peduli lingkungan menghasilkan skor yang sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa *flash card* tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian pengembangan ini selaras dengan penelitian (Shafa, Siregar, & Hasanah, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga mendukung (Ratna Nurlita Hening & Mustikaningtyas, 2013) yang menjelaskan bahwa pengembangan modul dengan berbantuan *flash card* layak dan dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter cinta lingkungan pada anak usia SMP. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan (Bowo & Budiati, 2019) yang menjelaskan

bahwa *flash card* dapat digunakan untuk pembentukan karakter anak, khususnya karakter kebangsaan.

Penggunaan *flash card* juga cukup sederhana dan tidak membutuhkan banyak perlengkapan. Penggunaan *flash card* disukai oleh anak, mudah didapatkan dan dimainkan secara kelompok atau individu (Purwanti, Aslamiah, Suriansyah, & Dalle, 2018).

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan ini adalah produk yang peneliti kembangkan berupa *flash card* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membangun karakter peduli lingkungan. Melalui penggunaan *flash card* sebagai media bermain, diharapkan mampu memunculkan perilaku menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi. Penelitian ini bisa dilanjutkan dengan melihat efektivitas media *flash card* dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., & Dll. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595).*, 2(1), 586–595.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). *Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Bowo, T. A., & Budiati, B. (2019). *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Menggunakan Flascard Berbasis Pancasila Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Bangsa. Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(2), 59–74. <https://doi.org/10.26877/mpp.v11i2.3362>
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa Ma Al-Wathoniyah Semarang*. 1-2.

- Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Fatah*, 3.
- Febiola, S., & Yulsofriend. (2020). *Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1029-1030.
- Hamer, W., & Rohimajaya, N. A. (2018). *Using Flash Card as Instructional Media to Enrich the Students' Vocabulary Mastery in Learning English. Journal of English Language Studies*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.30870/jels.v3i2.3875>
- ICCTF. (2019). *Indonesia Climate Change Trust Fund*.
- Lickona, T. (2014). *"My 45-Year Journey as a Moral and Character Educator: Some of What I Think I've Learned, Character and Virtues"*. England: University of Birmingham.
- Maemonah, S. (2020). *Pengembangan Media Flashcard Padapembelajaran Pai Ayat Tentang Toleransi Di Sman 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2020*. 26-27.
- Mahoney, D. J. (2018). *Lean learning using the ADDIE Model*. Retrieved from <https://mcgill.skillport.com/skillportfe/main.action?path=summary/BOOKS/144840>
- Munasti, K., Fakhriah, & Saptiani. (2020). *Pengembangan Bag Book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 89.
- Nengsi, M. I., & Eliza, D. (2019). *Pelaksanaan Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Anak Dalam Konteks Alam Takambang Jadi Guru. Journal On Early Childhood*, 31-32.
- Öztürk, D. K. (2010). *Preschool Children's Attitudes Towards Selected Environmental Issueus*. The Graduate School of Social Sciences of Middle East Technical University.
- Purwanti, R., Aslamiah, Suriansyah, A., & Dalle, J. (2018). *Introducing Language Aspect (English) To Early Childhood Through The Combination Of Picture And Picture Model, Talking Stick Model, Flashcard Media, And Movement And Song Method In B1 Group At Matahariku Bilingual Kindergarten Landasan Ulin Tengah. European Journal of Education Studies*, 5, 27.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.1494188>

- Ratna Nurlita Hening, W., & Mustikaningtyas, D. (2013). *Pengembangan Modul Hubungan Antar Komponen Ekosistem Berbantuan Flashcard Untuk Menumbuhkan Karakter Cinta Lingkungan Pada Siswa Smp. Unnes Science Education Journal*, 2(2).
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/Doi.10.1016/J.Datak.2004.11.010>
- Rohani, & Karo-Karo S, I. R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Jurnal Uinsu*, 94.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2021). *Media Pembelajaran Flashcard Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Iain Kudus*, 19-20.
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. Genius Indonesian Jurnal Of Early Childhood Education*, 38-39.
- Wakhidah, K., & Adiarti, W. (2014). *Pengaruh Penanaman Nilai-Nilai Konservasi Terhadap Karakter Peduli Pada Lingkungan Anak Usia Dini. Early Childhood Education Papers (Belia)*, 39-40