



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain dan Persepsi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Pada Media *Flashcard* Sebagai Alat Bantu Menghafal dan Mengenal jenis Kata

Siti Roisatun Nada Rosidah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

roisnada@gmail.com

abstrak – Desain merupakan aktivitas kreatif yang mencakup pembuatan sesuatu yang inovatif dan bermanfaat yang sebelumnya belum pernah ada. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami desain dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran *flashcard*. Pada penelitian ini menggunakan metode berupa penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik, serta teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Dari hasil penelitian diketahui bahwa desain media *flashcard* mencakup 1) Kemudahan penggunaan, 2) Keterlibatan dan motivasi, 3) Kognitif (pemahaman materi), 4) Tampilan dan kualitas media, 5) Manfaat pembelajaran sedangkan persepsi siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 55 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 11. Persepsi siswa memperlihatkan bahwa banyak siswa memberikan jawaban sangat setuju.

Kata kunci – Desain, *Flashcard*, Sekolah Dasar

Abstract – Design is a creative activity that involves creating something innovative and useful that did not previously exist. The purpose of this study was to understand design and students' perceptions of *flashcard* learning media. This study used a qualitative research method with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and validation techniques using source triangulation. The results of the study show that *flashcard* media design includes 1) Ease of use, 2) Engagement and motivation, 3) Cognitive (understanding of material), 4) Appearance and quality of media, 5) Learning benefits, while students' perceptions of *flashcard* learning media gave 55 very agree and 11 very disagree responses. Students' perceptions show that many students gave very agree responses.

Keywords – Design, *Flashcards*, Elementary School

PENDAHULUAN

Menurut Sakinah dkk. (2020) Kata desain berarti membuat rancangan atau menyusun suatu rencana, untuk merealisasikan suatu ide (Dedi, 2004). Sedangkan menurut pendapat Wahid (2023) desain merupakan aktivitas kreatif yang mencakup pembuatan sesuatu yang inovatif dan bermanfaat yang sebelumnya belum pernah ada. Setelah memahami pengertiannya, penting pula untuk mengetahui fungsi desain dalam penerapannya.

Menurut Feri (2020) Desain berfungsi sebagai acuan utama yang menjadi arah dalam keseluruhan kegiatan penelitian dan pembuatan artefak. Desain berguna untuk memproduksi sebuah gambaran atau bentuk rancangan dari suatu sistem, yang kemudian bisa menjadi dasar dalam pengembangan sistem tersebut (Jauhari dkk., 2022). Sedangkan menurut pendapat Rulin (2025) tujuan utama dari desain adalah membantu manusia dalam menciptakan suatu objek yang dapat memberikan manfaat bagi kehidupannya. Dalam proses perancangan tersebut, manusia memerlukan pengetahuan sebagai dasar penerapannya.

Flashcard merupakan kartu bergambar yang pada bagian depannya menampilkan foto atau ilustrasi, disertai keterangan kosakata yang sesuai dengan gambar tersebut serta petunjuk cara pengucapannya (Iswari, 2017). Selain itu, *Flashcard* juga bisa disebut dengan media pembelajaran visual dua dimensi berupa kartu yang berisi gambar terkait dengan materi pelajaran, sehingga dapat menyampaikan pesan dari guru sebagai sumber informasi kepada siswa sebagai penerima pesan (Lindawati, 2018), yang biasanya memiliki ukuran 25 x 30 cm (Pradana & Santosa, 2020). *Flashcard* juga memiliki kelebihan tersendiri.

Penggunaan *flashcard* memberikan keuntungan karena materinya mudah diingat oleh siswa dan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Maeswaty dkk., 2023). Selain itu, media ini juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai aktivitas permainan, misalnya permainan menebak gambar (Fajar & Kurniawati, 2021). Menurut pendapat Fitri dkk. (2022) *Flashcard* dapat membantu siswa memahami suatu konsep serta mengenali nama benda atau ide melalui pengamatan terhadap kata atau huruf yang tertera, yang biasanya disajikan dengan bentuk huruf sederhana dan mudah dipahami.

Sekolah dasar merupakan institusi pendidikan resmi yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar (Kurniawan, 2015). Pendidikan ini berlangsung selama enam tahun dan ditujukan bagi anak-anak yang termasuk dalam kelompok usia sekitar 7 hingga 12 tahun (Maliki, 2022). Menurut pendapat Suherman & Adipura (2016) Sekolah dasar adalah tahap awal pendidikan resmi yang menyampaikan bekal pengetahuan, kemampuan awal, dan pembiasaan nilai-nilai penting kepada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini berfokus pada upaya menggali secara mendalam bagaimana desain media *flashcard* dikembangkan serta bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam menghafal dan mengenal jenis kata, tanpa melakukan perbandingan, pengujian hipotesis, maupun pembahasan secara mendalam pada satu kasus tertentu. Penelitian eksplorasi merupakan penelitian yang berfokus pada upaya memahami dan

menggambarkan keadaan yang belum pasti atau belum diketahui secara jelas sebelumnya (Lubis dkk., 2019). Pada penelitian eksplorasi bertujuan untuk memperoleh pemahaman serta menggali gagasan-gagasan baru, dimana peneliti memiliki ruang yang luas untuk berkreasi dan bersikap fleksibel dalam prosesnya (Fitriandi, 2022).

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar yang berjumlah 11 orang. Pemilihan siswa pada jenjang ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan bahasa yang penting, khususnya dalam mengenal dan membedakan jenis kata seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Penggunaan media *flashcard* dipilih karena media ini mampu membantu siswa belajar melalui visual dan asosiasi gambar, sehingga proses menghafal dan memahami jenis kata menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Melalui keterlibatan siswa sebagai pengguna langsung, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mereka terhadap media *flashcard*, sejauh mana media tersebut efektif membantu pembelajaran, serta apakah *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat jenis kata dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Media flashcard ini mudah digunakan saat belajar.					
	2. Gambar dan tulisan pada flashcard terlihat jelas.					
	3. Saya mudah memahami cara menggunakan flashcard.					
Keterlibatan dan Motivasi	4. Belajar dengan flashcard membuat saya lebih semangat.					
	5. Saya merasa senang belajar mengenal jenis kata dengan flashcard.					
	6. Saya ingin belajar lagi menggunakan flashcard.					
Kognitif (Pemahaman Materi)	7. Flashcard membantu saya mengenali kata benda, kata kerja, dan kata sifat.					
	8. Saya bisa membedakan jenis kata setelah belajar dengan flashcard.					
	9. Contoh kata pada flashcard mudah dimengerti.					

Tampilan dan Kualitas Media	10. Gambar dan warna pada flashcard menarik.					
	11. Ukuran huruf dan gambar di flashcard sesuai dan mudah dibaca.					
	12. Flashcard ini terlihat rapi dan menyenangkan untuk dipelajari.					
Manfaat Pembelajaran	13. Flashcard membantu saya menghafal jenis kata lebih cepat.					
	14. Saya lebih mudah menjawab soal tentang jenis kata setelah belajar dengan flashcard.					
	15. Flashcard membuat saya lebih paham tentang kata benda, kerja, dan sifat.					

Keterangan (Sangat Tidak Setuju=1, Tidak Setuju=2, Netral=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5) (Dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik (*Thematik Analysis*). Teknik analisis tematik ini diadaptasi dari model Braun dan Charke (2006). Menurut Sarjito (2024) terdapat enam langkah yang digunakan dalam menerapkan teknik analisis tematik yaitu familiarization, coding, mencari tema, meninjau/memeriksa kembali tema, menamai tema, dan menyusun laporan. Tahap pertama, familiarization merupakan tahap melakukan pembacaan data secara berulang untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh serta mencatat hal-hal penting pada tahap awal (Rosfiani dkk., 2025). Tahap kedua, Coding merupakan proses pengodean dilakukan untuk mengidentifikasi tema-tema awal atau pokok yang muncul dari data penelitian (Najmah dkk., 2023). Tahap keempat, meninjau tema ini bertujuan memastikan bahwa tema tersebut memiliki kesesuaian dengan pola yang terungkap dalam analisis data (Alfajri, 2025). Tahap kelima, menamai tema pada tahapan ini melibatkan penyusunan penjabaran tentang bagaimana masing-masing tema berhubungan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan (Rianto, 2024).

Menurut uraian tersebut, penelitian ini diawali dengan tahap familiarization, yaitu peneliti membaca dan memahami seluruh tanggapan siswa untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi mereka. Selanjutnya, peneliti melakukan proses pengkodean terhadap data yang relevan, kemudian mengelompokkan kode-kode tersebut ke dalam tema awal yang mencerminkan kesamaan makna atau pandangan. Setelah tema-tema tersebut terbentuk, dilakukan peninjauan kembali untuk memastikan konsistensi dan kejelasan hubungan antar tema. Setiap tema kemudian diberi nama serta definisi yang sesuai dengan konteks media pembelajaran *flashcard*. Pada tahap akhir, peneliti menyusun laporan hasil analisis dengan menghubungkan temuan yang diperoleh dengan desain serta persepsi siswa terhadap media pembelajaran *flashcard*.

Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan bentuk triangulasi pertama yang berfungsi menguji keabsahan data dengan meninjau ulang informasi penelitian dari berbagai sumber atau informan untuk memperkuat tingkat kepercayaannya (Susanto & Jailani, 2023). Dalam penelitian ini, penerapan triangulasi sumber dilakukan dengan cara menghubungkan hasil angket persepsi siswa dengan informasi tambahan berupa kritik dan saran yang dituliskan oleh responden pada bagian akhir angket. Tanggapan tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat kejelasan, relevansi, serta efektivitas media *flashcard* berdasarkan pengalaman nyata siswa. Melalui pendekatan ini, hasil penelitian tidak hanya bergantung pada skor penilaian, tetapi juga diperkaya dengan pendapat terbuka yang memberikan wawasan lebih mendalam mengenai pandangan siswa terhadap media pembelajaran *flashcard*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media *flashcard* untuk Menghafal dan Mengenal Jenis Kata

Cara memainkan *flashcard* ini dilakukan dengan cara membuka kartu secara berurutan, kemudian siswa diminta melihat gambar di bagian depan dan menebak apakah gambar tersebut termasuk kata benda, kata kerja, atau kata sifat. Setelah siswa memberikan jawaban, kartu dibalik untuk mengecek kategori yang tertulis di bagian belakang, sehingga siswa dapat mengetahui benar atau tidaknya tebakan mereka. Aktivitas ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, misalnya dalam bentuk kuis sederhana untuk menambah motivasi belajar. Melalui cara bermain seperti ini, siswa dapat mengenal dan menghafal jenis kata dengan lebih mudah karena belajar melalui visual, praktik langsung, dan kegiatan yang menyenangkan.

Pada tahap awal proses pembuatan *flashcard* dimulai dengan merancang desain secara digital menggunakan aplikasi seperti Canva. Ditahap ini, pembuat *flashcard* menyiapkan tampilan visual yang menarik dan informatif, mulai dari memilih ilustrasi yang sesuai, mengatur posisi teks, hingga menentukan font yang mudah dibaca oleh anak. Elemen dekoratif seperti garis dan titik warna ditambahkan untuk membuat kartu lebih menarik. Selain itu, ukuran desain juga disesuaikan dengan ukuran cetak akhir, yaitu 7×10 cm, agar ketika dicetak nantinya tidak terjadi pemotongan elemen penting. Hasil desain digital ini menjadi dasar dari tampilan depan *flashcard* yang akan digunakan pada tahap berikutnya yaitu, mencetaknya menggunakan printer. Kertas berisi desain berwarna yang sebelumnya dibuat di aplikasi canva kini tercetak dengan kualitas yang jelas dan tajam. Tahap ini memastikan bahwa setiap kartu dicetak pada kertas yang tebal agar tahan lama, dan warna gambar maupun tulisan terlihat konsisten dengan desain digital. Pada tahap ini dapat dilihat dari gambar di bawah.



Gambar 1. Langkah Pertama Membuat Flashcard

Tahap terakhir dilakukan setelah seluruh kartu selesai dicetak, dipotong, dan dilubangi pada bagian atas menggunakan hole punch. Setelah lubang dibuat, kartu kemudian dibalik untuk diberi label jenis kata yang sesuai dengan gambar pada bagian depannya. Pada tahap ini, pembuat *flashcard* menuliskan kategori seperti “kata benda”, “kata sifat”, atau “kata kerja” dengan spidol berwarna agar tampak jelas dan mudah dibedakan. Penulisan ini dilakukan dengan rapi dan hati-hati supaya informasi di belakang kartu dapat berfungsi sebagai petunjuk saat digunakan untuk belajar. Setelah semua kartu diberi label jenis kata, barulah kartu-kartu tersebut siap dirangkai menggunakan ring sehingga menjadi satu set *flashcard* yang praktis dan mudah digunakan. Pada tahap ini dapat dilihat dari gambar di bawah.



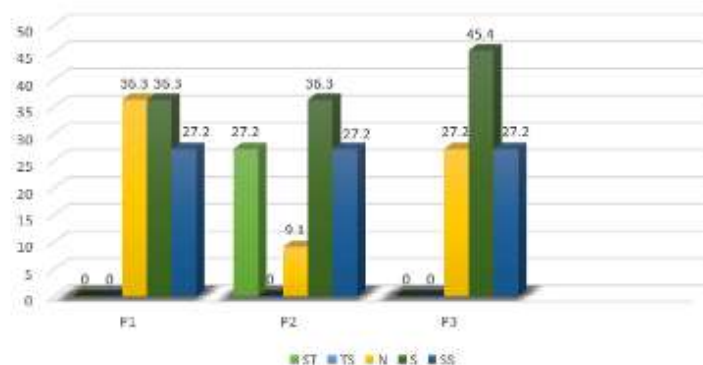
Gambar 2. Langkah Terakhir Membuat Flashcard

Persepsi Siswa Pada Media *Flashcard* Sebagai Alat Bantu Menghafal dan Mengenal jenis Kata

1. Kemudahan Penggunaan

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 27,2%, menjawab

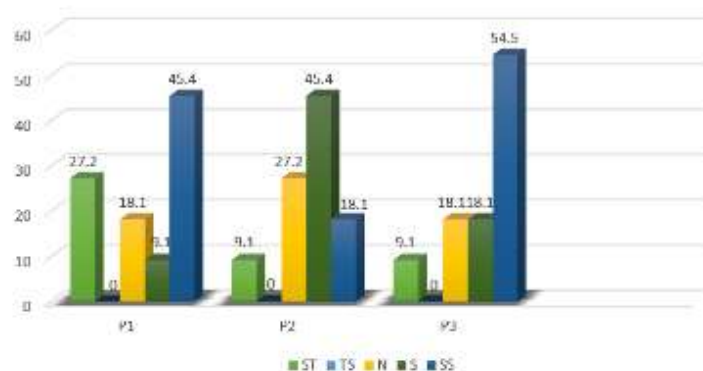
setuju sebanyak 39,3%, menjawab netral sebanyak 24,2%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 9,1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Aspek Kemudahan Penggunaan

2. Keterlibatan dan Motivasi

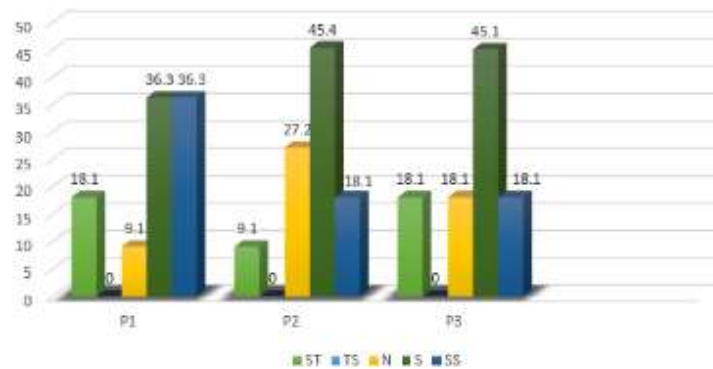
Persepsi siswa pada aspek keterlibatan dan motivasi untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek keterlibatan dan motivasi ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 39,3%, menjawab setuju sebanyak 24,2%, menjawab netral sebanyak 21,2%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 15,1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 4. Diagram Aspek Keterlibatan dan Motivasi

3. Kognitif (Pemahaman Materi)

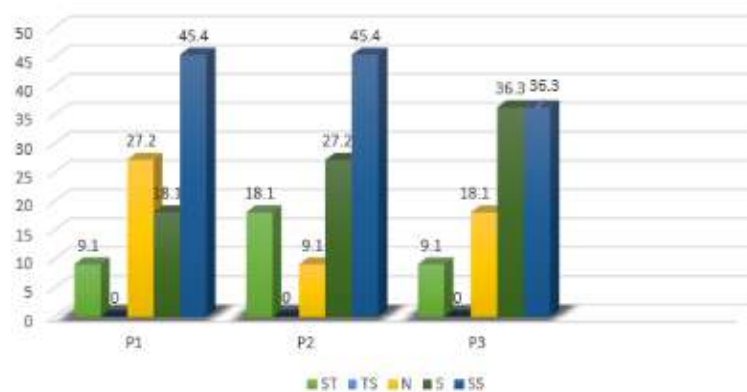
Persepsi siswa pada aspek kognitif (pemahaman materi) untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kognitif (pemahaman materi) ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 24,2%, menjawab setuju sebanyak 42,4%, menjawab netral sebanyak 18,1%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 15,1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 5. Diagram Aspek Kognitif (Pemahaman Materi)

4. Tampilan dan Kualitas Media

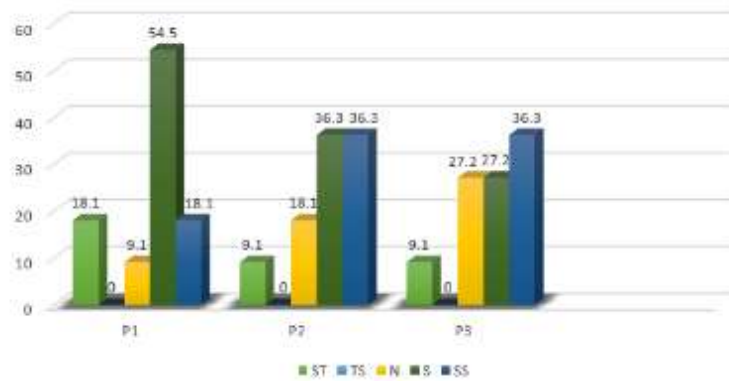
Persepsi siswa pada aspek tampilan dan kualitas media untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek tampilan dan kualitas media ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 42,4%, menjawab setuju sebanyak 27,2%, menjawab netral sebanyak 18,1%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 12,1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Aspek Tampilan dan Kualitas Media

5. Manfaat Pembelajaran

Persepsi siswa pada aspek manfaat pembelajaran untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek manfaat pembelajaran ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 30,3%, menjawab setuju sebanyak 39,3%, menjawab netral sebanyak 18,1%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 12,1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 7. Diagram Aspek Manfaat Pembelajaran

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 55 sedangkan siswa yang memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 11. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media *flashcard* tergolong sangat setuju.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata memuat 1) Kemudahan penggunaan, 2) Keterlibatan dan motivasi, 3) Kognitif (pemahaman materi), 4) Tampilan dan kualitas media, 5) Manfaat pembelajaran sedangkan persepsi siswa terhadap media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 55 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 11. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran *flashcard* terbukti sangat efektif bagi siswa untuk menghafal jenis kata.

REFERENSI

- Alfajri, A. (2025). *Pengantar Penelitian Sosial*. EduGorilla Prep Experts.
- Dedi, N. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Grasindo.
- Fajar, A., & Kurniawati, D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media *Flashcard* Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 24-36. <https://doi.org/10.52593/klm.02.1.02>.
- Feri, S. (2020). *Design Science Research*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati, H. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2402-2407. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.985>.

- Fitriandi, P. (2022). *Metode Riset Bisnis*. Depok: Khalifah Mediatama.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119-128.<http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.
- Jauhari. A., Anamisa. D. R., Mufarroha. F. A. (2022). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Malang: Media Nusa Creative.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49.<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan pengajaran kosakata bahasa inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan flash card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59-65.<http://dx.doi.org/10.37484/jmph.020202>.
- Lubis, Z., Manaf, A. H. A., Akhir, M., Ahmad, Abdullah, M. S., Junoh, M. Z. M. (2019). *Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial*. Yogyakarta: ANDI.
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11-18.<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>.
- Maliki (2022). *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Najmah, Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis Tematik Pada Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasa sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p575-583>.
- Rianto. A. (2024). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: K-Media.
- Rosfiani, O., Hermawan, C. M., Ardana, D. N., Nugraha, H., Ramadhan, D., & Alifia, R. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI melalui Pemanfaatan Teknologi. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(2), 480-493.<https://doi.org/10.37304/enggang.v5i2.22183>.
- Rulin, S. (2025). *Konsep dan Implementasi Rekayasa Perangkat Lunak*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor.

BERNAS: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.

Sarjito, A. (2024). *Metode Penelitian Sektor Pertahanan*. Bandung: Indonesia Emas Group.

Suherman & Adipura, D., K. (2016). *Manajemen Pembelajaran Pada Sekolah Dasar dan Pendidikan Non Formal*. Jawa Barat: Goresan Pena.

Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Wahid. A. (2023). *Buku Ajar Konsep Dasar PKN SD*. Yogyakarta: Samudra Biru.