

113/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/09/Agustus/2022

**ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
*AUGMENTED REALITY***

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V Semester 2
Materi Bangun Ruang di Salah Satu SD Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Hasnaa' Nabiilah
(1806852)


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
UNTUK DISIDANGKAN
HASNAA' NABIILAH
ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V Semester 2 Materi Bangun Ruang di salah satu SD Kota Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

diketahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
*AUGMENTED REALITY***

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V Semester 2 Materi Bangun
Ruang di salah satu SD Kota Bandung)

Oleh
HASNAA' NABIILAH

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Hasnaa' Nabiilah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian atau dicetak ulang,
di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ABSTRAK

Hasnaa' Nabiilah (2022). ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana antusias belajar siswa terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu pembelajaran belum memanfaatkan media, termasuk media perkembangan teknologi. Kendala lainnya kurangnya antusias belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang. Maka terbentuklah rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana antusias belajar siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V SD, 2) Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V SD. Upaya yang dilakukan adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang terkenal dengan interaktif dan dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik. *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* adalah pengembangan *flashcard* media tradisional dengan menggabungkan teknologi *Augmented Reality*, dimana *flashcard* sebagai penanda untuk munculnya objek 3D berupa animasi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hasil tes kemampuan siswa dikatakan meningkat. Hasil observasi antusias siswapun ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* termasuk dalam kategori sangat tinggi dan mengalami peningkatan. Kemudian pendapat siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, rata-rata siswa selalu memenuhi kriteria dari indikator antusias belajar, penggunaan media ini memiliki dampak positif, pada proses pembelajaran siswa merasa penggunaan media ini dapat membuat merasa senang dalam belajar, jadi lebih ringan menerima materi yang diberikan oleh guru, lebih mudah menerima materi karena mereka mengaku dapat mengulik materi yang disajikan, pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dari penelitian ini, disarankan setiap pembelajaran terdapat media agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, *Augmented Reality*, Antusias Belajar Siswa.

ABSTRACT

Hasnaa' Nabiilah (2022). Analysis of Learning Enthusiasm of Elementary School Students on the Use of Augmented Reality-Based Flashcard Media

This research aims to describe how enthusiastic students are about using flashcard media based on Augmented Reality. This research is motivated by learning that has not utilized the media, including the media of technological development. Another obstacle is when learning mathematics, especially the material for geometry. Then the formulation of the problem was formed, namely: 1) How enthusiastic about students' learning when using Augmented Reality-based flashcard media in building material in class V SD, 2) How do students understand building material in class V SD. Efforts are being made to use technology in learning, especially Augmented Reality-based flashcard media which is famous for being interactive and can increase students' enthusiasm for learning. flashcard media based on Augmented Reality are the development of traditional media flashcards by combining Augmented Reality technology, where flashcards serve as markers for the emergence of 3D objects in the form of spatial animations. This research uses a descriptive analysis method with a qualitative approach. Based on the results of the study, it was found that the test results of students' abilities were said to be increasing. The results of enthusiastic observations of students when using Augmented Reality-based flashcard media are included in the very high category and have increased. Then the opinion of students when using Augmented Reality-based flashcard media, on average students always meet the criteria of enthusiastic learning indicators, the use of this media has a positive impact, on the learning process students feel that using this media can make them feel happy in learning, so it is easier to accept material given by the teacher, it is easier to accept the material because they claim to be able to explore the material presented, learning is more fun and interesting. From this research, it is suggested that every learning has media to create active and fun learning.

Keywords: Learning Media, *Flashcard*, *Augmented Reality*, Enthusiasm for Student Learning.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Antusias Belajar Siswa	8
2.1.1 Pengertian Antusias Belajar	8
2.1.2 Faktor–Faktor Pengaruh Antusias Belajar	8
2.1.3 Ciri–Ciri atau Indikator Antusias Belajar	9
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran	12
2.3 <i>Augmented Reality</i>	13
2.3.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	13
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	14
2.3.3 Konsep Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	14
2.3.4 Manfaat <i>Augmented Reality</i>	16
2.4 <i>Flashcard</i>	17
2.4.1 Pengertian <i>Flashcard</i>	17
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Flashcard</i>	18
2.4.3 Konsep <i>Flashcard</i>	18
2.5 Materi Bangun Ruang	19
2.5.1 Pengertian Bangun Ruang	19
2.5.2 Pemetaan Materi Bangun Ruang	20
2.5.3 Macam-Macam Bangun Ruang	20
2.6 Dimensi Pemahaman	24
2.7 Penelitian Relevan	26
2.8 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27

Hasnaa' Nabiihah, 2022

**ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian	28
3.3 Definisi Operasional	28
3.4 Instrumen Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Prosedur Penelitian	33
3.7 Teknik Analisis Data	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Temuan Penelitian	37
4.2 Pembahasan Penelitian	52
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	63
RIWAYAT HIDUP.....	125

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Pemetaan Materi.....	15
Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Observasi Antusias Belajar Siswa.....	29
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Angket Antusias Belajar Siswa.....	29
Tabel 3.3. Pedoman Wawancara siswa.....	30
Tabel 3.4. Kategori Persentase Observasi Antusias Belajar Siswa.....	35
Tabel 4.1. Hasil Observasi Antusias Belajar Siswa.....	37
Tabel 4.2. Hasil Persentase Observasi Antusias Belajar Siswa.....	39
Tabel 4.3. Hasil Angket Antusias Belajar Siswa.....	41
Tabel 4.4. Hasil Tes Kemampuan Awal dan Akhir.....	42
Tabel 4.5. Nilai Rata-Rata Tes Kemampuan Siswa.....	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Scene Menu Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	14
Gambar 2.2. Scene Materi	15
Gambar 2.3. Scene <i>Augmented Reality</i> Scan Marker	15
Gambar 2.4. Scene Latihan Soal	16
Gambar 2.5. <i>Flashcard</i> Bagian Depan	19
Gambar 2.6. Bangun Ruang Kubus	21
Gambar 2.7. Bangun Ruang Balok	21
Gambar 2.8. Bangun Ruang Prisma Segitiga	22
Gambar 2.9. Bangun Ruang Limas Segitiga	22
Gambar 2.10. Bangun Ruang Limas Segiempat	23
Gambar 2.11. Bangun Ruang Tabung	23
Gambar 2.12. Bangun Ruang Kerucut	24
Gambar 2.13. Kerangka Berpikir	14

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN.....	62
A.1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi.....	63
A.2 Surat Izin Penelitian ke Sekolah.....	64
A.3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	65
A.4 Buku Bimbingan Skripsi.....	66
A.5 Form Perbaikan Skripsi.....	68
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....	69
B.1 Lembar Judgement Validitas Instrumen Penelitian.....	70
B.2 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Kemampuan Awal dan Akhir.....	71
B.3 Soal Tes Kemampuan Awal dan Akhir Siswa.....	73
B.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Antusias Belajar Siswa.....	79
B.5 Lembar Angket Antusias Belajar Siswa.....	80
B.6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Antusias Belajar Siswa.....	82
B.7 Lembar Observasi Antusias Belajar Siswa.....	83
B.8 Pedoman Wawancara Penggunaan Media.....	85
B.9 Hasil Validasi Soal Tes Kemampuan Awal dan Akhir.....	86
LAMPIRAN C HASIL PENELITIAN.....	87
C.1 Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa mengenai Materi Bangun Ruang.....	88
C.2 Hasil Tes Kemampuan Akhir Siswa mengenai Materi Bangun Ruang.....	93
C.3 Hasil Angket Antusias Belajar Siswa.....	98
C.4 Hasil Lembar Observasi 3 Pertemuan Antusias Belajar Siswa.....	101
C.5 Headband Identitas Siswa.....	104
C.6 Transrip Wawancara.....	105
C.7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	106
LAMPIRAN D PERANGKAT PEMBELAJARAN	109
D.1 Lembar Judgement Validitas Rencana Pelasanaan Pembelajaran.....	110
D.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	111
D.3 Lembar Kerja Peserta Didik.....	120
D.4 Soal Evaluasi.....	123

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alfiyah, Z. N., Hartatik, S., Nafiah, & Sunanto. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3158–3166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1297>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon. *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–194.
- Hartatik, A. F., Kamsiyati, S., & Sularmi. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Ruang Melalui Model Learning Cycle (Pembelajaran Bersiklus) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indira*, 5(4), 1–5. <https://doi.org/ISSN : 2337-8786>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Information Technology Engineering Journals*, 2(1), 1–4.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883–889. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika

Hasnaa' Nabillah, 2022

ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khosiyati. (2010). *Meningkatkan Antusiasme Belajar Kompetensi Dasar Menghafal Qur'an Surat Al-Fatihah Melalui Metode Drill pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Slinga Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Kurniawan et al. (2021). Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada Lintas Minat Biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117. <https://doi.org/2502 - 3217>
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 305–312. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Maulana, D., Putra, R. W. Y., Anggoro, B. S., & Netriwati. (2021). *Mahir Menguasai Aljabar, Bangun Ruang Sisi Datar Serta Perpangkatan dan Bentuk Akar* (Hermansyah, R. Fajar, & Nu'man (eds.); 1st ed., Vol. 59). Arjasa Pratama.
- MENDIKBUD. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Implementasi Kurikulum (PP Nomor 81A Tahun 2013)*.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.
- Munthe, A. P., & Sitingjak, J. V. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–186.
- Palobo, M., & Tembang, Y. (2019). Analisis Kesulitan Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Kota Merauke. *Sebatik*, 23(2), 307–316. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.775>
- Purnomosidi, Wiyanto, S., & Gantiny, I. (2018). Senang Belajar MATEMATIKA untuk SD/MI kelas V. In S. Rahardjo & T. Arindah (Eds.), *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (1st ed., Vol. 3). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema Journal*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rahmayanti, L., Antosa, Z., & Adiputra, M. J. (2020). Analisis Kesulitan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik. *Primary:*

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 72–80.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7850>
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N. S., & Adi, E. P. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Sahertian, J., & Helilintar, R. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(1), 49–53. <https://doi.org/10.34128/jsi.v3i1.70>
- Saidah, D. N. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Animal 4D+ untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, N. N. (2022). The Use of Octaland Flashcard Apps as Media in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Jurnal JOEPALLT*, 10(01), 94–104.
<https://jurnal.unsur.ac.id/jeopallt%0AAuthor>:
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi terhadap Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JPKTB)*, 7(1), 1–5.
- 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>
- Sidik, M. F., & Vivianti. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(1), 14–28.
<http://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/542>
- Sidik, M. F., & Vivivanti, V. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(1), 14–28.
- Solihat, N., Juwaedah, A., & Rahmawati, Y. (2018). Kompetensi Pengetahuan “Metode Pembelajaran” sebagai Kesiapan Program Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan. Gizi Dan Kuliner*, 7(1), 67–75.
- Sriningsih, H. (2019). Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses terhadap Antusiasme Belajar Murid Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Taneteriatan Timur Kabupaten Bone. In *Jurnal Tesis*. Universitas Negeri Makassar.
- Suciati, T. (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa terhadap Kegiatan Belajar

- dan Pembelajaran di Kelas Melalui Program Literasi Membaca “Tunggu Aku.” *Insania*, 23(2), 314–325. <https://doi.org/1410-0053>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). In *Metode Penelitian Pendidikan* (26th ed.). Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis tentang Penggunaan Flashcard pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *IT-EDU*, 05(01), 121–131.
- Yuniarti, Y. (2016). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(2), 109–114. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4575>
- Zakiy, M. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang*. IAIN Raden Intan Lampung.