



Implementasi Inovasi Media *Flashcard* dan Implikasi Difusinya: Sebuah Pengabdian di Sekolah Dasar

Rosfaniarti^{1*}, Rahmi Susanti², Siti Dewi Maharani³, Yenny Anwar⁴
^{1,2,3,4}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

*Correspondence Email : avne2402@gmail.com

Abstract

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 29 April 2025

Reviewed : 30 April 2025

Revised : 30 April 2025

Accepted : 30 April 2025

Available online : 30 April 2025

Keywords: Flashcards,
Learning Media, Student
Interaction, Education

The purpose of this study was to implement the use of flashcards as an educational innovation, involving teachers and students in training activities, implementation, and evaluation. The implementation process consisted of three main stages: needs assessment, teacher training on flashcard usage, and classroom implementation with guidance from a dedicated team. The participants included five teachers and thirty students. Data collection techniques involved semi-structured interviews, observations, and visual documentation to assess changes in teachers' attitudes and students' engagement levels. The results indicated that the application of flashcards successfully enhanced students' active participation, their involvement in group discussions, and their overall conceptual understanding. Additionally, teachers became more receptive to utilizing innovative media in their teaching practices. The study concludes that the integration of flashcards at SD 91 Palembang significantly contributed to improving the quality of education and has the potential to be disseminated to other schools. Therefore, further steps are necessary to ensure the sustainability of this innovation within daily learning practices.

Abstrak

Info Artikel

Proses Artikel:

Submit : 29 April 2025

Review : 30 April 2025

Revisi : 30 April 2025

Diterima : 30 April 2025

Terbit Online : 30 April 2025

Kata Kunci : Flashcard,
Media Pembelajaran,
Interaksi Siswa, Pendidikan

Penelitian bertujuan untuk mengimplementasikan penggunaan flashcard sebagai inovasi dalam pendidikan, dengan melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap utama: identifikasi kebutuhan, pelatihan guru mengenai penggunaan flashcard, dan implementasi di kelas dengan pendampingan dari tim pengabdian. Jumlah partisipan guru sebanyak 5 orang sedangkan jumlah partisipan siswa sebanyak 30 orang. Teknik analisis dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi visual untuk mengevaluasi perubahan sikap guru serta tingkat keterlibatan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan flashcard berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta pemahaman konsep yang lebih baik. Di samping itu, guru menjadi lebih terbuka terhadap

penggunaan media inovatif dalam pengajaran mereka. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan flashcard di SD 91 Palembang secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memungkinkan potensi difusi ke sekolah lain, sehingga memerlukan langkah-langkah lebih lanjut untuk memastikan keberlanjutan inovasi ini dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

1. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan di Sekolah Dasar (SD), tantangan pembelajaran yang dihadapi sangat signifikan, terutama terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi siswa usia dini. Ketidacukupan media yang sederhana namun efektif dapat menyebabkan kurangnya daya ingat dan pemahaman dasar siswa, khususnya di kelas awal (kelas I–III) (Wansit et al., 2024). Salah satu solusi potensial yang telah diakui adalah penggunaan flashcard sebagai media visual, yang terbukti mendukung proses pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, penggunaan flashcard di sekolah-sekolah masih tergolong terbatas (Mulyati, 2022).

Dengan pengenalan media inovatif, seperti flashcard yang berwarna, bergambar, dan kontekstual, pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hajaroh et al., 2021). Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pendekatan aktif dan diferensiatif dalam pembelajaran, semakin mendesak untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah, terutama di daerah dengan akses yang terbatas terhadap teknologi. Dalam hal ini, guru-guru di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang sederhana dan mudah diterapkan (Lestari, 2022; Wansit et al., 2024).

Peran pengabdian kepada masyarakat menjadi sangat penting dalam menjembatani antara inovasi akademik dan praktik pembelajaran di lapangan. Melalui pelatihan dan implementasi langsung di SD, inovasi flashcard dapat diuji efektivitas serta potensi difusinya di kalangan guru dan siswa (Suherman et al., 2023). Memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif seperti ini melalui program pengabdian tidak hanya meningkatkan keterampilan guru tetapi juga membantu pengembangan profesionalisme mereka dalam mengadopsi metode pengajaran yang lebih modern (Verona et al., 2023).

Konsep difusi inovasi, sebagaimana dijelaskan oleh Rogers (2003), menawarkan pendekatan teoritis untuk memahami sejauh mana inovasi media dapat diadopsi, dimodifikasi, dan disebarkan oleh guru setelah diperkenalkan melalui program pengabdian. Proses difusi ini penting untuk mengetahui keberlanjutan penggunaan flashcard di luar program pengabdian (Mailin et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif, sama seperti konsep difusi, berpotensi mendatangkan dampak yang luas dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Biantoro, 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan penggunaan flashcard sebagai inovasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sambil menganalisis respons guru dan siswa serta mengidentifikasi implikasi dari difusi inovasi tersebut setelah intervensi dilakukan. Melalui pendekatan penelitian yang sistematis, diharapkan akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media ini dalam mendukung perkembangan belajar peserta didik di sekolah dasar (Rohani et al., 2021).

Penelitian ini tidak hanya fokus pada penggunaan flashcard sebagai media inovatif visual dalam pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga menyoroti aspek penting dari proses difusi inovasi pasca kegiatan pengabdian masyarakat. Meskipun penggunaan flashcard berwarna, bergambar, dan kontekstual bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengkaji bagaimana guru mengadopsi, memodifikasi, dan mempertahankan penggunaan media tersebut dalam jangka panjang sesuai dengan teori difusi inovasi Rogers. Dengan meneliti strategi

dan faktor yang memengaruhi keberlanjutan serta penyebaran inovasi ini setelah program pengabdian, studi ini menegaskan bahwa keberhasilan tidak hanya terletak pada pengenalan media baru, tetapi juga pada proses adopsi dan integrasi berkelanjutan di lingkungan pembelajaran. Fokus ini penting untuk memastikan bahwa inovasi tersebut dapat didifusikan secara efektif ke sekolah lain, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan praktik pembelajaran yang berkelanjutan di daerah yang membutuhkan, terutama di wilayah dengan akses terbatas terhadap teknologi atau media pembelajaran modern.

2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan dan desain kegiatan ini mengadopsi model partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan guru dan siswa sebagai mitra utama. Desain kegiatan disusun secara sistematis melalui tiga tahap utama, yaitu pelatihan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan keterlibatan aktif dan keberlanjutan adopsi media pembelajaran. Pendekatan kolaboratif ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran inklusif dan partisipatif (Napitupulu, 2025).

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dengan identifikasi dan observasi awal, di mana tim pengabdian mengumpulkan data terkait kebutuhan pembelajaran di SD 91 Palembang di kelas III. Observasi ini meliputi analisis penggunaan media pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru serta kendala yang mereka hadapi, sehingga dapat mengidentifikasi area perbaikan melalui pendekatan berbasis bukti (Ginjar et al., 2024) yang dilakukan selama satu kali. Selanjutnya, tim pengabdian merancang dan menyiapkan media flashcard yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan konteks lokal, sehingga materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Proses ini sejalan dengan pendekatan pembuatan alat peraga yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik (Wahyuningsih et al., 2023).

Tahapan berikutnya adalah pelatihan guru, di mana guru diberikan arahan mengenai cara penggunaan dan modifikasi flashcard dalam proses pembelajaran melalui sesi diskusi kelompok yang mendalam. Pelatihan ini tidak hanya memperkuat pengetahuan teoretis, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam mengadaptasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas, sehingga memfasilitasi transformasi praktik mengajar menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual (Napitupulu, 2025). Implementasi di kelas dilakukan dengan pendampingan langsung oleh tim pengabdian, yang berfungsi untuk mengamati keterlibatan siswa dan kesiapan guru dalam mengadopsi media flashcard, seraya memastikan bahwa strategi pembelajaran bekerja secara optimal dalam konteks nyata (Gunawan et al., 2024). Partisipan guru pada bagian ini sebanyak 5 orang dan siswa sebanyak 30 orang.

Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan adalah evaluasi dan refleksi, di mana tahap ini mencakup diskusi bersama guru untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan flashcard. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data seperti wawancara semi-terstruktur, lembar observasi serta dokumentasi visual. Indikator keberhasilan mencakup perubahan sikap guru dan peningkatan keterlibatan siswa (Wahyuningsih et al., 2023). Data wawancara dan observasi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola perubahan serta respon mitra terhadap inovasi ini (Gunawan et al., 2024).

Metode pelaksanaan yang disusun secara sistematis melalui identifikasi, pelatihan, implementasi, dan evaluasi ini memastikan bahwa inovasi media flashcard tidak hanya diujicobakan secara menyeluruh, tetapi juga memiliki potensi untuk difusikan secara berkelanjutan ke kelas atau sekolah lain. Pendekatan partisipatif dan kolaboratif dapat merespon dinamika perubahan di lingkungan pendidikan, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang adaptif dan kontekstual demi peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar (Ginjar et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran flashcard di kelas

rendah, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal mitra menunjukkan dominasi metode pengajaran tradisional yang mengandalkan ceramah dan buku teks lama, sehingga menyebabkan rendahnya interaksi dan kreativitas siswa. Observasi awal mengungkapkan bahwa minimnya variasi media pembelajaran mengakibatkan sikap pasif dan ketidakfokusan siswa, yang berimbas pada rendahnya motivasi dan partisipasi dalam proses belajar mengajar (Rahmi, 2020; Stefani & Samsiyah, 2021). Selain itu, keterbatasan pemahaman guru mengenai peran strategis media visual memperburuk permasalahan yang ada, sehingga mendesak perlunya inovasi melalui pengenalan metode yang lebih kontekstual dan interaktif(Nurfadhillah et al., 2021).



Gambar 1, Keadaan Siswa

Kondisi ini memicu perhatian lebih, terutama mengenai akses dan penggunaan media visual sebagai alat bantu ajar. Sedikitnya pemahaman guru mengenai pentingnya media visual dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif semakin membuat situasi ini memprihatinkan. Siswa yang seharusnya dapat terangsang secara kognitif justru terjebak dalam siklus kebosanan dan ketidakfokusan. Dalam beberapa kasus, kami menyaksikan siswa yang lebih memilih untuk mengalihkan perhatian mereka dibandingkan fokus pada materi yang disampaikan.

Respon Guru Terhadap Pelatihan Flashcard

Respons guru terhadap pelatihan flashcard menunjukkan adanya perubahan paradigma signifikan. Dalam sesi diskusi kelompok, guru menunjukkan keterbukaan untuk berbagi pengalaman dan mendiskusikan berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam pengajaran menggunakan metode tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya ingin mencari solusi, tetapi juga berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diskusi menjadikan pelatihan lebih dari sekadar kegiatan monoton, tetapi merupakan forum interaktif yang mampu menghasilkan banyak ide baru dan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran yang beragam.

Sesi pelatihan ini memungkinkan guru untuk mengeksplorasi dan memodifikasi flashcard sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga muncul antusiasme dan komitmen baru dalam mengimplementasikan media inovatif tersebut (Stefani & Samsiyah, 2021; Syifa et al., 2023). Diskusi kelompok dan praktik langsung mendukung terbentuknya kolaborasi antara guru, yang mendorong pertukaran ide serta pengalaman dalam mengatasi keterbatasan pengajaran tradisional (Afiah et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya pelatihan untuk meningkatkan pemahaman terhadap media pembelajaran visual guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Mu'arofah, 2018).

Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa guru mulai menyadari artinya penggunaan media pembelajaran kontekstual dalam proses belajar mengajar. Mereka lebih menghargai nilai gambar dan simbol visual dalam menyampaikan informasi, serta memahami bahwa flashcard bukan hanya sekadar alat mengajar, tetapi juga sarana untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Dalam wawancara, seorang guru mencatat, "Saya merasa lebih mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan siswa jadi lebih mudah memahami materi."

Secara keseluruhan, pelatihan flashcard terbukti menjadi titik balik positif bagi para guru di sini. Keterlibatan mereka dalam proses pelatihan menjadi bukti komitmen untuk melakukan perbaikan di kelas. Ke depan, diperlukan langkah-langkah lebih lanjut untuk memastikan bahwa pemahaman yang didapatkan tidak hanya sebatas di pelatihan, tetapi juga diimplementasikan secara konsisten dalam praktik mengajar sehari-hari.

Implementasi Media Flashcard di dalam Kelas



Gambar 2. Implementasi Media

Setelah pelatihan, guru langsung mengimplementasikan penggunaan flashcard dalam pengajaran di kelas. Proses ini dimulai dengan pengenalan flashcard kepada siswa, di mana guru menjelaskan konsep dasar menggunakan media ini. Melalui permainan dan aktivitas interaktif, siswa bisa melihat gambar-gambar yang berhubungan dengan topik pembelajaran dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Guru mengamati bahwa materi yang diajarkan dengan bantuan visual lebih mudah dipahami dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Dalam implementasi flashcard di kelas, guru mengintegrasikan media tersebut secara langsung melalui pengenalan konsep visual yang menarik. Aktivitas permainan dan diskusi interaktif menggunakan flashcard terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, baik dalam bentuk respons verbal maupun non-verbal (Mu'arofah, 2018; Setiyani et al., 2022). Penggunaan gambar-gambar yang relevan memfasilitasi pemahaman materi, meningkatkan retensi informasi, serta mendorong kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil (Afiah et al., 2021; A. T. Harefa & E Telaumbanua, 2022; D. Harefa et al., 2023). Temuan ini mendukung bahwa media visual memiliki potensi untuk merangsang proses kognitif dan meningkatkan daya ingat siswa, sehingga mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kontekstual (Nurfadhillah et al., 2021).

Evaluasi

Perubahan yang teridentifikasi pasca implementasi flashcard meliputi peningkatan sikap guru yang lebih terbuka terhadap variasi media pembelajaran dan peningkatan partisipasi aktif siswa. Guru

mulai berinisiatif mengembangkan dan menyesuaikan flashcard sesuai dengan materi yang diajarkan, yang mengindikasikan pergeseran dari metode ceramah tradisional ke pendekatan kreatif yang mendorong interaksi lebih intens (Adella & Diah Lestari, 2024; Stefani & Samsiyah, 2021). Sementara itu, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, retensi informasi, dan kolaborasi dalam diskusi kelompok, menandakan pergeseran budaya belajar yang lebih partisipatif dan inklusif (Afiah et al., 2021). Transformasi ini tidak hanya berdampak pada aspek akademis, tetapi juga meningkatkan hubungan sosial di antara siswa, yang merupakan faktor penting dalam membangun lingkungan belajar yang suportif (Rini et al., 2024).



Gambar 3. Guru Menggunakan Media

Potensi Difusi Inovasi

Sebagai tindak lanjut dari hasil implementasi flashcard, kami mulai meneliti potensi difusi inovasi di kalangan guru-guru lain di sekolah tersebut dan di sekolah-sekolah terdekat. Potensi difusi inovasi ini menjadi aspek kunci yang mendukung kelanjutan penerapan media flashcard. Respons positif dari guru dan siswa menciptakan momentum di mana guru dari kelas dan sekolah lain mulai menunjukkan minat untuk mengadopsi metode ini. Adanya permintaan untuk menduplikasi dan menyesuaikan flashcard, serta dukungan dari kepala sekolah, mengindikasikan bahwa inovasi ini memiliki peluang untuk disebarluaskan secara lebih luas (Razak et al., 2022). Fenomena ini sejalan dengan teori difusi inovasi yang menekankan pentingnya dukungan kepemimpinan dan kolaborasi antar pendidik untuk mengintegrasikan metode baru dalam praktik pembelajaran (Syifa et al., 2023).

Impikasi Praktis dan Keberlanjutan

Implikasi dari penelitian ini sangat luas dan mendalam, terutama dalam meningkatkan kapasitas profesionalisme guru dan menciptakan budaya inovasi di lingkungan sekolah. Penerapan flashcard telah memotivasi guru untuk bereksperimen dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, menjadikan mereka sebagai fasilitator yang mampu menginspirasi siswa (Syifa et al., 2023; Yuniati, 2022). Dengan peningkatan pemahaman terhadap desain media ajar, guru didorong untuk mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Inovasi ini menumbuhkan kultur berbagi di antara para guru. Dengan keberhasilan penggunaan flashcard yang telah terimplementasi, guru-guru cenderung untuk saling bertukar ide dan inovasi lain yang dapat digunakan dalam pengajaran mereka. Jika kultur ini berlanjut, akan lebih banyak lagi inovasi yang bisa dikembangkan dan diterapkan di institusi pendidikan. Ini adalah

langkah penting dalam mendorong kolaborasi antar guru sebagai kunci menciptakan lingkungan belajar yang didorong oleh rasa ingin tahu dan eksplorasi.

Lebih jauh lagi, keberhasilan implementasi ini mendorong terbentuknya komunitas guru yang saling berbagi ide inovatif, yang berpotensi mereplikasi metode ini di sekolah-sekolah lain dengan kondisi pembelajaran serupa (Cintang & Fajriyah, 2018). Komunitas ini berfungsi sebagai platform untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman di antara guru, sehingga membantu memperluas jaringan profesionalisme pendidikan di lingkungan yang lebih luas.

Akhirnya, dukungan penuh dari kepala sekolah juga menjadi faktor krusial yang mendorong keberlanjutan dan penyebaran inovasi media pembelajaran. Dengan memberikan dukungan yang kuat, kepala sekolah dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi guru-guru untuk menerapkan ide-ide baru serta menciptakan iklim inovatif di sekolah. Sehingga, hasil positif dari penelitian ini dapat berdampak secara luas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar (Tanzimah, 2024). Keberlanjutan dari sistem pembelajaran ini tidak hanya diharapkan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama, tetapi juga membawa perubahan positif yang jauh lebih besar di dunia pendidikan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard di SD 91 Palembang, khususnya di kelas III, secara signifikan mengubah kondisi awal pengajaran yang selama ini didominasi oleh metode tradisional. Observasi menunjukkan bahwa guru-guru sebelumnya lebih mengandalkan ceramah dan buku teks, yang mengakibatkan rendahnya interaksi dan keterlibatan siswa. Namun, setelah pelatihan yang dilaksanakan, terdapat perubahan paradigma yang mencolok, di mana guru lebih terbuka terhadap penggunaan media visual dalam pembelajaran. Implementasi flashcard tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi dalam diskusi kelompok.

Hasil dari penerapan media ini menunjukkan bahwa siswa di kelas III menjadi lebih antusias dan mudah menangkap konsep yang diajarkan, berkat kehadiran elemen visual yang menarik. Dengan adanya dukungan dari kepala sekolah, inovasi ini memiliki potensi untuk disebarluaskan ke kelas lain dan sekolah-sekolah sekitar. Implikasi dari penelitian ini sangat luas, tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas guru di SD 91, tetapi juga dalam menumbuhkan kultur berbagi ide inovatif di kalangan para pendidik. Oleh karena itu, langkah-langkah lebih lanjut diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan flashcard dapat diintegrasikan secara konsisten dalam praktik pengajaran sehari-hari, sehingga hasil positif ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD 91 Palembang serta di lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, M., & Diah Lestari, M. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Anak Disleksia Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3564>
- Afiah, N., Purwati, R., & Casta, C. (2021). Optimalisasi Flashcard Untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Di Pendidikan Dasar. *Arji*. <https://doi.org/10.61227/arji.v3i4.49>
- Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Diniyah. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>

- Cintang, N., & Fajriyah, K. (2018). Inovasi Mata Kuliah Pembelajaran Tematik Bagi Calon Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Keterampilan Abad 21. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v8i1.2401>
- Ginanjar, A., Mubarak, M. Z., Mudzakir, D. O., Syifa, A., Suherman, D., Sari, I., Arroihan, M., Rahayuda, R., & Wahyuni, T. (2024). Sosialisasi AISIRE Bagi Guru Sekolah Dasar Sebagai Pendukung Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Promotif Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.17977/um075v3i22023p115-127>
- Gunawan, H., Hermawan, N. C., Meilani, R., & Nurazizah, A. S. (2024). Implementasi Kurikulum 2013 Melalui Pembelajaran Kolaboratif Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri Cibatu 2. *Journal of Management Education Social Sciences Information And*. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3120>
- Harefa, A. T., & E Telaumbanua, K. M. (2022). Analisis Keefektifan Media Flash Card Pada Siswa Dalam Menulis Teks Recount. *Judicious*. <https://doi.org/10.37010/jdc.v3i2.1016>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest to the Learning Outcomes of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Lestari, E. A. (2022). Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5).
- Mailin, M., Rambe, G., Ar-Ridho, A., & Candra, C. (2022). Teori Media/Teori Difusi Inovasi. *Jurnal Guru Kita PGSD*. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.31905>
- Mu'arofah, M. (2018). Implementasi Media Flashcard Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di Tk Az Zahro Bendil Kepatihan Menganti Gresik. *Jieec (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.278>
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa Dalam Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- Napitupulu, M. (2025). Pelatihan Pendekatan Kolaboratif Dan Inklusif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sman 4 Palu. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i1.4569>
- Nurfadhillah, S., Ramadani, F. C. T., Afianti, N. A., & Erdian, A. E. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI PORIS PELAWAD 3*. 3(2), 333–343.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Tarbiyah Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*. <https://doi.org/10.24235/ath.v30i2.6852>
- Razak, I. A., Marhawati, B., & Husain, S. W. (2022). Inovasi Kepala Sekolah Dalam Mengefektifkan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Student Journal of Educational Management*. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i1.1279>
- Rini, S., Qomario, Q., & Azkia, J. S. (2024). Pengembangan Flashcard Benda Kearifan Lokal Banjar Untuk Pembelajaran Bahasa Inggis Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.52647/jep.v6i1.169>
- Rohani, R., Kurnuawati, E., & Nurbaiti, S. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Masa Pandemi Covid-19. *TLM*. <https://doi.org/10.36269/tlm.v3i2.485>

- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Mengenal Kata Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas Inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya)*. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973>
- Suherman, A., Yuhana, Y., Fathurrohman, M., Muhyidin, A., Abidin, R. Z., & Kusuma, R. P. (2023). Strategi Pengembangan Diri: Inovasi Dunia Pendidikan Indonesia—Sebuah Review Literasi. *Buana Ilmu*. <https://doi.org/10.36805/bi.v8i1.6007>
- Syifa, N., Wardana, R. P. C., Wulandari, P. T., Ariesta, R., Rahmawati, F. E., Ifada, B. N., & Muhammad, I. (2023). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Sebagai Langkah Pencegahan Diare Pada Siswa Sekolah Dasar. *Ajad Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.209>
- Tanzimah, T. (2024). Diseminasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Bagi Guru Untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Kemas*. <https://doi.org/10.31851/kemas.v2i2.14346>
- Verona, R., Ariyanti, S. N., Gidion, G., Bahari, Y., & Warneri, W. (2023). Penerapan Teori Difusi Inovasi Pada Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5870>
- Wahyuningsih, B. Y., Sugianto, R., & Wardiningsih, R. (2023). Pelatihan Perancangan, Pembuatan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Edukatif Berupa Alat Peraga Matematika Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD. *Darma Diksani Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v3i1.2817>
- Wansit, A. P., Anisa, F., Agustin, P., & Sabrina, S. N. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Media Digital Dalam Inovasi Pembelajaran. *Karimahtauhid*. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12465>
- Yuniati, I. (2022). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Inovasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Atraktif Di Sd Negeri 2 Pandanrejo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Center of Education Journal (Cejou)*. <https://doi.org/10.55757/cejou.v3i2.180>