

Rahma Ananda

by LPP Mandala

Submission date: 01-Apr-2025 10:23PM (UTC-0500)

Submission ID: 2632594898

File name: 8541-45456-1-SM.docx (1.07M)

Word count: 4386

Character count: 28100

Pengembangan Multimedia *E-Flashcard* pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis SMK Kelas XI

Rahma Ananda¹, Septriyon Anugrah², Meldi Ade Kurnia Yusri³, Alkadri Masnur⁴
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Accepted: Date, Mounth, Year

Publish: Date, Mounth, Year

Keywords:

E-flashcard

Ekonomi Bisnis

Multimedia

1.4

Article Info

Article history:

Diterima: Tanggal, Bulan, Tahun

Terbit: Tanggal, Bulan, Tahun

Corresponding Author:

Rahma Ananda

Institusi: Universitas Negeri Padang

Email: rahmaananda1702@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran menjadi krusial, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia *e-flashcard* sebagai sarana pembelajaran Ekonomi Bisnis. Berdasarkan teori *Edgar dale* mengenai pengalaman konkret, pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Fokus utama penelitian ini adalah menggambarkan proses pengembangan dan evaluasi produk untuk memastikan validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis SMK kelas XI. Metode yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and gall*, yang memungkinkan untuk menguji dan menyempurnakan produk. Hasil uji validasi menunjukkan skor rata-rata validasi materi mencapai 5,00, termasuk pada kategori "Sangat Sesuai." Rata-rata skor media adalah 5,00 dan 4,78, mencerminkan kategori "Sangat Valid." Uji coba praktikalitas terbatas menunjukkan skor sebesar 4,66, sementara uji coba praktikalitas lebih luas mencapai 4,35, di mana keduanya dikategorikan "Sangat Praktis." Efektivitas pembelajaran diukur melalui *N-Gain Score* yang mencapai 94,88%, dinyatakan "Efektif." Temuan ini menggarisbawahi bahwa multimedia *e-flashcard* berfungsi sebagai media strategis, memperkaya pengalaman pembelajaran Ekonomi Bisnis, baik dalam konteks tatap muka maupun jarak jauh, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi bisnis di SMK kelas XI.

Abstract

1.4

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](#)

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Selain berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dasar, pendidikan juga berkontribusi pada pengembangan karya, kecerdasan, dan keterampilan (Lisnaini dkk., 2024). Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak positif pada sektor pendidikan dengan mendorong terciptanya metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Akses terhadap informasi yang beragam memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih dinamis (Amadi, 2023; Putra & Wanda, 2023).

Kondisi ini semakin relevan, terutama bagi peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang dihadapkan pada tuntutan menguasai teknologi untuk menghadapi kompleksitas dunia kerja. Peserta didik tidak hanya diharapkan mengembangkan kemampuan analisis informasi dan berpikir kritis, tetapi juga harus mampu menciptakan solusi inovatif dalam menangani berbagai masalah. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan tersebut dan memfasilitasi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Meskipun terdapat pandangan yang menyebutkan dampak negatif dari penggunaan teknologi, peserta didik tetap memiliki hak untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini penting agar peserta didik dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk meraih potensi masa depan yang lebih baik (Maiziani & Amilia, 2020).

Masa depan yang cerah bagi peserta didik Kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat terkait dengan kedalaman fokus peserta didik dalam bidang keahlian yang telah dipilih. Pada tahap ini, penerapan pembelajaran yang menyenangkan menjadi sangat krusial. Pengajar dituntut untuk mengorkestrasi berbagai sumber daya dan media yang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Darmansyah & Darmansyah, 2017). Dengan memanfaatkan media dan sumber belajar yang beragam, pengalaman belajar peserta didik dapat dirancang menjadi lebih menarik dan bervariasi.

Lebih jauh lagi, penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama proses belajar (Kustandi & Darmawan, 2020). Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar di kelas XI, sekaligus berkontribusi pada pengembangan kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks. Kombinasi antara pendekatan kreatif dan teknologi dalam pembelajaran akan menghasilkan peserta didik yang lebih siap, terampil, dan inovatif.

Namun, observasi yang dilakukan pada 7 September 2024 mengungkapkan bahwa peserta didik menunjukkan sikap pasif, tercermin dari aktivitas tidak relevan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Sikap pasif ini berdampak negatif pada hasil akademik, di mana hanya 40 dari 101 peserta didik yang berhasil mencapai Syarat Ketuntasan Minimal (SKM) sebesar 80 dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Sementara itu, 61 peserta didik lainnya masih berada di bawah nilai tersebut, hal ini menciptakan tantangan signifikan dalam proses pembelajaran.

Untuk menggali lebih dalam mengenai permasalahan ini, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru Ekonomi Bisnis pada 9 September 2024. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat materi teoritis, yang selanjutnya mengurangi keterlibatan peserta didik di dalam kelas. Studi lapangan yang melibatkan 20 responden di kelas XI SMK Negeri 3 Padang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa materi yang disampaikan cukup mudah dipahami, peserta didik tetap menghadapi kejenuhan akibat kesulitan dalam mengingat teori dan istilah kunci. Kesulitan ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar, karena pemahaman yang kurang mendalam menghambat kemampuan peserta didik untuk menerapkan materi dalam konteks praktis.

Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas yang memadai, termasuk akses ke materi pelajaran dan koneksi internet yang stabil, pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal. Hal ini terbukti dari hasil angket yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Ekonomi Bisnis masih terlalu bergantung pada buku cetak dan presentasi *PowerPoint* yang cenderung monoton serta didominasi oleh teks. Oleh karena itu, sangat diperlukan strategi yang lebih efektif untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia agar lebih mendukung proses belajar mengajar. Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran digital di era sekarang, menjadikannya lebih efisien dan fleksibel (Yanti dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi tidak hanya membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan, komunikasi, motivasi, dan berpikir kritis, tetapi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas belajar secara keseluruhan.

Menganggapi permasalahan yang diungkapkan oleh peserta didik, peneliti melakukan studi lapangan dengan menggunakan angket untuk mengeksplorasi harapan peserta didik terhadap media pembelajaran dalam konteks Ekonomi Bisnis. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media yang lebih interaktif dan menarik. Ada dua kategori ekspektasi yang diungkapkan oleh peserta didik, yaitu terkait sifat media dan fitur media. Peserta didik berharap agar media yang digunakan tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga dilengkapi dengan fitur tambahan, seperti musik, video, kuis, dan animasi. Dengan memenuhi ekspektasi ini, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan hasil temuan tersebut, pengembangan multimedia *e-flashcard* diusulkan sebagai solusi yang tepat. Multimedia *e-flashcard* menawarkan cara belajar interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi dan memperkuat ingatan terhadap konsep-konsep penting. Selain itu, *e-flashcard* dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan mendukung praktik pembelajaran mandiri. Karakteristik mata pelajaran Ekonomi Bisnis, yang memerlukan pengulangan informasi, menjadikan *e-flashcard* sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Pengembangan ini memberikan keterbaruan dengan menggabungkan media konvensional dan digital. Terdapat berbagai jenis kartu dengan fungsi yang berbeda, meliputi; kartu materi, kartu soal, kartu musik, kartu multimedia, dan kartu informasi, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik yang tidak hanya mengatasi kejenuhan belajar tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini didukung penelitian sebelumnya oleh Aziza dan Yulia (2022) yang berjudul "Efektivitas Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik." Temuan mereka menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar siswa, serta berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik di dalam kelas. Implikasi dari hasil penelitian ini mencakup pemanfaatan *flashcard* sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi, menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu mempercepat proses belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas belajar peserta didik secara keseluruhan. Integrasi *flashcard* dalam metode pengajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung pengalaman belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia *E-flashcard* pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis SMK Kelas XI" dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

2. Materi dan Metode

Flashcard, menurut Arsyad (2015), adalah media pembelajaran berbasis visual, awalnya berupa kertas hitam-putih dan hanya menyajikan tulisan. Glenn dan Janet Doman juga mencatat

penggunaan *flashcard* dalam bentuk tulisan tanpa gambar. *Flashcard* dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. *Flashcard* dengan ilustrasi seperti gambar atau grafik lebih efektif karena membantu menghubungkan konsep dan menjadikan ide abstrak lebih konkret. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *flashcard* dalam bentuk digital dengan konten multimedia untuk mengingat istilah di bidang ekonomi bisnis (Akbar, 2022:4).

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi produk pendidikan yang inovatif (Okpatrioka, 2023). Dengan mengadopsi model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan oleh Sukmadinata (2018), penelitian ini memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk menyesuaikan langkah-langkah penelitian dengan kebutuhan spesifik, serta mempertimbangkan keterbatasan waktu dan dana yang sering kali menjadi tantangan dalam proses penelitian (Emzir, 2013; Anggermawan dkk., 2024).

Proses penelitian ini dibagi menjadi tiga fase yang sistematis dan terpadu meliputi; studi pendahuluan, uji coba pengembangan produk, dan uji produk akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia *e-flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis SMK Kelas XI dan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas multimedia *e-flashcard* tersebut.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 3 Padang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, formulir penilaian, dan angket (Purba, 2023). Jenis data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, data ini kemudian dihimpun menjadi satu kesatuan sebagai bahan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket. Data tersebut selanjutnya diolah dalam analisis deskriptif kuantitatif, baik melalui penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram.

Angket menjadi instrumen utama yang berisi pernyataan untuk memperoleh informasi dari peserta didik, guru, dan dosen, sehingga memberikan perspektif komprehensif (Sugiyono, 2018). Angket yang digunakan terdiri dari angket validasi materi yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 3 Padang, angket validitas media yang diberikan kepada dua dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta angket praktikalitas yang disebarkan kepada peserta didik. Skor validitas dan praktikalitas dihitung dengan menggunakan rata-rata empiris menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah nilai
- n = Jumlah responden

Sumber: (Ernawati, & Sukardiyono, 2017)

Setelah nilai validitas dan praktikalitas diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengkategorikannya berdasarkan tingkat kevalidan dan kepraktisan. Berdasarkan Riduwan (2013), berikut adalah kriteria validitas media pembelajaran yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh:

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor validitas

| Nilai | Rentang | Kategori |
|-------|-------------------|----------------------------|
| 5 | $X > 4,01$ | Sangat Sesuai/Sangat Valid |
| 4 | $3,34 < X < 4,01$ | Sesuai/Valid |
| 3 | $2,26 < X < 3,34$ | Cukup Sesuai/ Cukup Valid |

| | | |
|---|-----------------|--|
| 2 | 1,19 < X < 2,26 | Tidak Sesuai/ Tidak Valid |
| 1 | X < 1,19 | Sangat Tidak Sesuai/Sangat Tidak Valid |

Menurut Riduwan (2013) berikut kriteria praktikalitas media pembelajaran berdasarkan nilai yang diperoleh.

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor praktikalitas

| Nilai | Rentang | Kategori |
|-------|-----------------|----------------------|
| 5 | X > 4,01 | Sangat Praktis |
| 4 | 3,34 < X < 4,01 | Praktis |
| 3 | 2,26 < X < 3,34 | Cukup Praktis |
| 2 | 1,19 < X < 2,26 | Tidak Praktis |
| 1 | X < 1,19 | Sangat Tidak Praktis |

Setelah itu dilakukan uji efektivitas untuk melihat peningkatan kemampuan dan pencapaian peserta didik setelah menggunakan multimedia *e-flashcard*. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur keefektifan multimedia *e-flashcard* adalah dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan rumus *N-gain* (Zagoto & Yarni, 2019). Nilai *N-gain* ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan : Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Tabel 3. Kriteria nilai *N-Gain*

| Presentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 41-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Sangat Efektif |

Sumber: Hake, R.R.(1999)

3. Hasil

a. Fase Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan memegang peranan krusial dalam penelitian ini, dengan tujuan utama untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan merumuskan dasar teori yang diperlukan untuk mengembangkan solusi pembelajaran yang efektif. Proses ini mencakup beberapa tahapan, yaitu studi kepustakaan, studi lapangan, penyusunan draf produk, validasi dan revisi produk.

1) Studi Kepustakaan

Penelitian ini mengkaji teori-teori yang relevan untuk pengembangan multimedia *e-flashcard* sebagai media pembelajaran. Dalam konteks ini, penelitian merujuk pada teori kerucut pengalaman Dale, yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam proses belajar. *E-flashcard* yang dikembangkan diadaptasi dari format fisik menjadi digital, dengan penambahan *QR Code* untuk akses multimedia, sehingga diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam mata pelajaran

12 Ekonomi Bisnis di SMK.

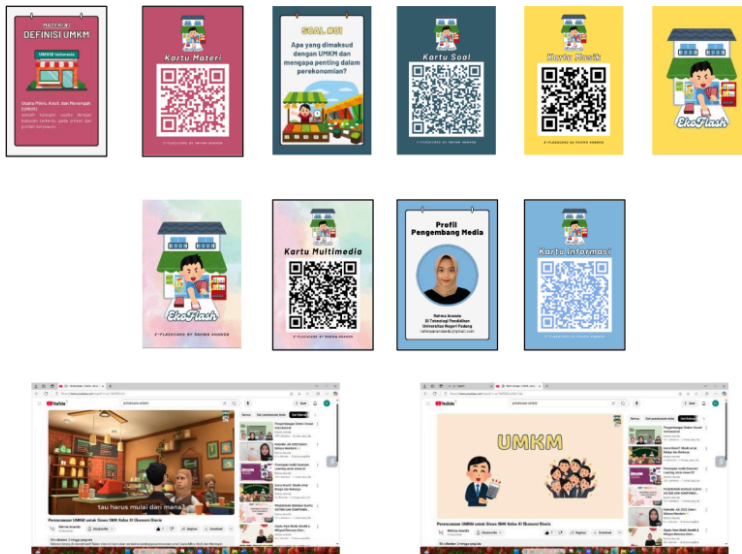
2) Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data kebutuhan peserta didik melalui angket analisis kebutuhan dan data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari guru mata

pelajaran Ekonomi Bisnis. Hasil dari observasi dan diskusi dengan guru Ekonomi Bisnis menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Data ini relevan dengan penerapan Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 3 Padang, di mana materi yang akan digunakan dalam multimedia *e-flashcard* ditetapkan pada materi perencanaan UMKM.

3) Penyusunan Draf Produk

Penyusunan draf produk meliputi tahapan pengembangan rancangan dan pembuatan produk. Rancangan dilakukan dengan membuat *storyboard* yang dikembangkan berdasarkan hasil studi kepustakaan dan studi lapangan. Setelah itu, pembuatan produk dilakukan dengan menghasilkan prototipe, yang berfungsi sebagai versi nyata atau fungsional dari *storyboard*. Prototipe ini dapat digunakan untuk pengujian dan evaluasi lebih lanjut. Draf produk pada pengembangan ini terdiri dari 37 kartu fisik berukuran 6 cm x 9 cm, yang mencakup 8 kartu materi, 25 kartu soal, 1 kartu musik, 2 kartu multimedia, dan 1 kartu informasi yang berfokus pada materi perencanaan UMKM. Pengembangan *e-flashcard* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Plotagon* dan *Canva*, serta diunggah ke platform *YouTube* dan *Google Drive* untuk akses yang lebih mudah. *Website* pendukung lainnya yaitu *Luvvoice* dan *SongGenerator* yang juga digunakan dalam pengembangan konten multimedia, termasuk animasi, musik latar, dan video penjelasan materi.





Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

4) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan menilai draf oleh ahli di bidangnya, bertujuan untuk memastikan akurasi dan kelayakan konten multimedia *e-flashcard*. Penilaian dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru Ekonomi Bisnis kelas XI Fase F di SMK Negeri 3 Padang. Hasil validasi menunjukkan bahwa kesesuaian materi memperoleh skor rata-rata 5,00, yang dikategorikan sebagai "Sangat Sesuai." Ini mengindikasikan bahwa materi dalam *e-flashcard* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rincian skor validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil penilaian validasi materi

| Aspek | Indikator | Penilaian | Rata-Rata Aspek |
|------------------|-----------|-------------|-----------------|
| Kelayakan Isi | 1 | 5 | 5 |
| | 2 | 5 | |
| | 3 | 5 | |
| Aspek Kebahasaan | 4 | 5 | 5 |
| | 5 | 5 | |
| Aspek Penyajian | 6 | 5 | 5 |
| | 7 | 5 | |
| | 8 | 5 | |
| Jumlah | | 40 | |
| Rata-Rata | | 5,00 | |

5) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk mengevaluasi elemen-elemen media dalam produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini dilakukan oleh ahli media, yaitu dosen Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil dari validasi media menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari Validator 1 adalah 5,00, yang tergolong dalam kategori "Sangat Valid," sementara Validator 2 memberikan skor rata-rata 4,78, juga dalam kategori "Sangat Valid." Setelah melalui proses validasi oleh para pakar serta melakukan revisi berdasarkan masukan dan komentar yang diterima, dapat disimpulkan bahwa multimedia *e-flashcard* memenuhi kriteria validitas dan layak diterapkan dalam konteks pembelajaran. Hasil penilaian validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil penilaian validasi media

| Aspek | Indikator | Penilaian | | Rata-Rata Variabel | |
|-------------------|-----------|-------------|-------------|--------------------|-------------|
| | | Validator 1 | Validator 2 | Validator 1 | Validator 2 |
| Tampilan | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| | 2 | 5 | 5 | | |
| | 3 | 5 | 5 | | |
| Desain dan Layout | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| | | | | | |
|------------------|----|-----------|-----------|--------------|--------------|
| | 5 | 5 | 5 | | |
| | 6 | 5 | 5 | | |
| | 7 | 5 | 5 | | |
| | 8 | 5 | 5 | | |
| Audio dan video | 9 | 5 | 4 | | |
| | 10 | 5 | 5 | 5 | 4,33 |
| | 11 | 5 | 4 | | |
| Jumlah | | 55 | 53 | 15,00 | 14,33 |
| Rata-rata | | | | 5,00 | 4,78 |

6) Revisi Produk

Revisi yang dilakukan mencakup penggantian suara narator yang sebelumnya menggunakan suara AI (*Artificial Intelligence*) menjadi suara manusia asli.

b. Uji Coba Pengembangan Produk

Uji coba ini meliputi dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba yang lebih luas yang bertujuan untuk mengukur tingkat praktikalitas multimedia *e-flashcard*. Uji coba terbatas praktikalitas ini melibatkan 16 peserta didik dari kelas XI. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa multimedia *e-flashcard* yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,66, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis." Hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil uji coba terbatas

| Aspek | Item | Rata-Rata Tiap Aspek | Kategori |
|----------------------|-------|----------------------|-----------------------|
| Tampilan | 1-5 | 4,55 | Sangat Praktis |
| Audio dan Video | 6-9 | 4,63 | Sangat Praktis |
| Desain dan Layout | 10-13 | 4,72 | Sangat Praktis |
| Kemudahan Penggunaan | 14-15 | 4,81 | Sangat Praktis |
| Penyajian materi | 16-18 | 4,56 | Sangat Praktis |
| Kebermanfaatan | 19-20 | 4,69 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 4,66 | Sangat Praktis |

Selanjutnya, dilakukan uji coba yang lebih luas dengan melibatkan 48 peserta didik dari kelas XI yang belum terlibat dalam pengujian terbatas. Hasil dari uji coba ini memperlihatkan bahwa multimedia *e-flashcard* memperoleh skor rata-rata sebesar 4,35, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Praktis." Berdasarkan penilaian dari uji coba pengembangan produk, dapat disimpulkan bahwa multimedia *e-flashcard* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7. Hasil uji coba lebih luas

| Aspek | Item | Rata-Rata Tiap Aspek | Kategori |
|----------------------|-------|----------------------|-----------------------|
| Tampilan | 1-5 | 4,20 | Sangat Praktis |
| Audio dan Video | 6-9 | 4,25 | Sangat Praktis |
| Desain dan Layout | 10-13 | 4,43 | Sangat Praktis |
| Kemudahan Penggunaan | 14-15 | 4,38 | Sangat Praktis |
| Penyajian materi | 16-18 | 4,40 | Sangat Praktis |
| Kebermanfaatan | 19-20 | 4,44 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 4,35 | Sangat Praktis |

c. Uji Produk Akhir

Uji produk akhir dilakukan untuk mengukur efektivitas produk. Efektivitas mengukur sejauh mana media mencapai target yang diinginkan, dinilai dari kualitas, kuantitas, dan waktu (Zagoto & Yarni, 2019). Proses dimulai dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta. Setelah berinteraksi dengan *e-flashcard*, dilakukan *post-test* untuk menilai perubahan pengetahuan dan keterampilan. Pertanyaan yang terdapat dalam soal *pretest* dan *posttest* adalah sama. Efektivitas dalam pembelajaran mencakup keberhasilan dan efisiensi tujuan pembelajaran, dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji coba ini melibatkan peserta didik pada kelas XI yang berjumlah 35 orang. Berikut data hasil uji *N-gain* dari nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 8. Hasil uji efektivitas

| PERHITUNGAN N-GAIN SCORE | | | | | | | |
|--------------------------|---------|----------|-----------|----------|----------------------|--------------|---------------------|
| No | Inisial | Pre-test | Post-test | Post-Pre | Skor ideal (100-pre) | N-Gain Score | N-Gain Score (100%) |
| 1 | ARA | 35 | 90 | 55 | 65 | 0,85 | 84,62 |
| 2 | ANP | 50 | 90 | 40 | 50 | 0,8 | 80 |
| 3 | ASP | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 4 | AN | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 5 | AP | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 6 | BU | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | 100 |
| 7 | CTF | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | 100 |
| 8 | CA | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 9 | ES | 75 | 90 | 15 | 25 | 0,6 | 60 |
| 10 | FAAT | 70 | 95 | 25 | 30 | 0,83 | 83,33 |
| 11 | FB | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 12 | FH | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 13 | GCK | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 14 | KZ | 65 | 100 | 35 | 35 | 1 | 100 |
| 15 | KVS | 70 | 95 | 25 | 30 | 0,83 | 83,3 |
| 16 | MAK | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 17 | MPP | 50 | 100 | 50 | 50 | 1 | 100 |
| 18 | MF | 65 | 85 | 20 | 35 | 0,57 | 57,14 |
| 19 | MGR | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 20 | MVPS | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 21 | NZ | 75 | 95 | 20 | 25 | 0,8 | 80 |
| 22 | NS | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 23 | NP | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 24 | NHF | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 25 | OGP | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | 100 |
| 26 | RZW | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | 100 |
| 27 | SH | 35 | 95 | 60 | 65 | 0,92 | 92,31 |
| 28 | SSR | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 29 | SNA | 75 | 100 | 25 | 25 | 1 | 100 |
| 30 | SO | 55 | 100 | 45 | 45 | 1 | 100 |
| 31 | SM | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 32 | SL | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |
| 33 | SE | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 34 | TM | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | 100 |
| 35 | YMN | 85 | 100 | 15 | 15 | 1 | 100 |

| | | | | | | |
|------|----|-------|-------|----|------|-------|
| MEAN | 72 | 98,14 | 26,14 | 28 | 0,95 | 94,88 |
|------|----|-------|-------|----|------|-------|

Berdasarkan tabel 8 di atas, hasil uji efektivitas menunjukkan skor rata-rata sebesar 94,88%, yang termasuk ke dalam kategori "Efektif" berdasarkan kriteria *N-gain* yang dicetuskan oleh Hake (1999) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *e-flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis SMK kelas XI.

d. Pembahasan

Pengembangan multimedia *e-flashcard* sebagai media pembelajaran inovatif mengintegrasikan media konvensional dan digital untuk meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman nyata yang konkret. Pendekatan ini sejalan dengan teori *Edgar Dale* yang menunjukkan bahwa pengalaman nyata mencapai efisiensi 90% dalam proses belajar. *E-flashcard* bertujuan meningkatkan pemahaman materi dengan menyediakan akses mudah ke konten interaktif, mendorong keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Proses pengembangan memanfaatkan berbagai platform teknologi, seperti *Canva*, *Plotagon*, *Luvvoice*, *Song Generator*, *YouTube*, dan *Google Drive*, untuk menciptakan konten yang dinamis. Tahapan pengembangan mencakup pembuatan animasi yang menggambarkan konsep kunci dan video penjelasan mendalam terkait materi yang diajarkan. Selain itu, kartu soal dan kartu jawaban juga dibuat sebagai alat bantu belajar tambahan, dilengkapi dengan *QR Code*. Semua komponen digital digabungkan dan diunggah ke *YouTube* dan *Google Drive* untuk memastikan aksesibilitas yang tinggi. Dengan cara ini, *e-flashcard* menjadi alat pembelajaran yang efisien dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Rahayu dkk. (2022) menyatakan bahwa digitalisasi dalam masyarakat global mendorong perubahan proses pembelajaran di sekolah, sehingga guru dan peserta didik perlu memahami teknologi digital dengan baik. Dengan mengintegrasikan teknologi dan memberi umpan balik instan melalui kuis, *e-flashcard* menawarkan fleksibilitas belajar di berbagai waktu dan lokasi.

Pengembangan multimedia *e-flashcard* menghasilkan produk berupa 37 kartu kilas fisik berukuran 6 cm x 9 cm, yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar interaktif dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Komponen kartu meliputi kartu materi, kartu soal, kartu musik, kartu multimedia, dan kartu informasi, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. *E-flashcard* dilengkapi dengan *QR Code* yang memberikan akses langsung ke video animasi dan pembahasan kuis, memperkaya pengalaman belajar dengan representasi visual. Lagu yang diciptakan menambah suasana belajar yang menyenangkan, sementara *QR Code* pada kartu multimedia memungkinkan pencetakan sesuai kebutuhan, memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan materi. Kartu informasi juga menyertakan kontak peneliti untuk membantu mengatasi kendala penggunaan. *E-flashcard* mendukung berbagai metode pembelajaran, baik individu, berpasangan, maupun kelompok, dan dapat diakses di rumah maupun sekolah.

Diharapkan, fitur interaktif ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik, berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, dan prestasi akademik yang lebih tinggi. Pengembangan multimedia *e-flashcard* menawarkan pendekatan relevan dan efektif dalam pendidikan modern, berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Uji validitas melibatkan satu ahli materi dan dua ahli media, menghasilkan skor rata-rata 5,00 untuk validitas materi dan 5,00 serta 4,78 untuk validitas media, keseluruhan skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa *e-flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran. Uji praktikalitas terhadap 64 peserta didik menunjukkan skor rata-rata 4,66 dan 4,35, keduanya dalam kategori "Sangat Praktis". Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan skor rata-rata 94,88%, menyimpulkan bahwa *e-flashcard* efektif

90 dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Kelas XI, khususnya dalam program Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

4. Simpulan

27 Penelitian pada pengembangan multimedia *e-flashcard* menggunakan model pengembangan *Borg and gall* menghasilkan multimedia *e-flashcard* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil uji validitas produk *e-flashcard* yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh skor nilai rata-rata 5,00 dengan kategori "Sangat Sesuai." Hasil uji validitas media yang diuji oleh dua validator media, diperoleh skor nilai rata-rata dari validator 1 sebesar 5,00 dengan kategori "Sangat Valid" dan dari ahli media 2 sebesar 4,78 dengan kategori "Sangat Valid." Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia *e-flashcard* telah valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji praktikalitas terbatas produk multimedia *e-flashcard* yang telah dikembangkan memperoleh skor nilai rata-rata sebesar 4,66 dengan kategori "Sangat Praktis," dan uji coba lebih luas memperoleh skor rata-rata 4,35 dengan kategori "Sangat Praktis." Berdasarkan penilaian tersebut, maka multimedia *e-flashcard* yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 94,88%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif." Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *e-flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK kelas XI. Dengan demikian, pengembangan Multimedia *E-flashcard* terbukti menjadi alat yang inovatif dan berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Kelas XI, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa di era digital.

5. Daftar Pustaka

- Akbar, M. H. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan penelitian*. Sukabumi: CV. Haura Utama. 34
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan peserta didik untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(2), 153–164. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/9439>
- 5 Anggermawan, Y. P., Wardhono, W. S., & Suharsono, A. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Informatika Materi Sistem Komputer dan Komponen Penyusunnya dengan Model Pengembangan Borg & Gall (Studi Kasus: SMA). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3). Diperoleh dari <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/216298/>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Revisi)*. Rajawali Pers.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektivitas media flashcard untuk meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6003–6014. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Darmansyah, D., & Darmansyah, R. (2017). *Strategi pembelajaran*. Bukittinggi: Cv. Rumahkayu
- 49 Pustaka Utama.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017) Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol 2.No 2. 204-210. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/17315>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *Educational Researcher*, 28(1), 12-19.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lisnaini, W., Hendri, N., Novrianti, & Anugrah, S. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6293–6300. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1987>
- Maiziani, F., & Amilia, W. (2020). Pemanfaatan gadget oleh anak usia dini pada era digital native dalam rangka pemerolehan bahasa Inggris. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech>
- Okpatrioka (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. Diperoleh dari <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:271986179>
- Purba, K. (2023). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Putra, W. S., & Wanda, K. (2023). Transformasi pendidikan: Merdeka belajar dalam bingkai pendidikan Indonesia di era Society 5.0. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 810–817. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2191>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*. <https://www.neliti.com/publications/451361/inovasi-pembelajaran-abad-21-dan-penerapannya-di-indonesia>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yanti, S., Arnilis, Y., Ningsih, S., & Murthada, M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi ICT Dan Media Pembelajaran Ekonomi. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 905–914. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.1300>
- Zagoto, M. M., & Yarni, N. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 2. No 1. 259-265. Diperoleh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/287360276.pdf>

Rahma Ananda

ORIGINALITY REPORT

36%
SIMILARITY INDEX

34%
INTERNET SOURCES

18%
PUBLICATIONS

17%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----|---|----|
| 1 | ejournal.indo-intellectual.id Internet Source | 8% |
| 2 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper | 3% |
| 3 | Submitted to Universitas Siliwangi Student Paper | 2% |
| 4 | repository.fe.unj.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | jurnal.unigal.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | 1% |
| 7 | ejournal.yasin-alsys.org Internet Source | 1% |
| 8 | jbasic.org Internet Source | 1% |
| 9 | journalpedia.com Internet Source | 1% |
| 10 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 11 | repository.upi.edu Internet Source | 1% |
| 12 | id.123dok.com Internet Source | 1% |
| 13 | edu.pubmedia.id Internet Source | 1% |

| | | |
|----|--|------|
| 14 | ejournal.mandalanursa.org Internet Source | 1 % |
| 15 | journal.student.uny.ac.id Internet Source | 1 % |
| 16 | journal.arimsi.or.id Internet Source | 1 % |
| 17 | mail.obsesi.or.id Internet Source | <1 % |
| 18 | www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id Internet Source | <1 % |
| 19 | repository.penerbiteureka.com Internet Source | <1 % |
| 20 | core.ac.uk Internet Source | <1 % |
| 21 | ejournal.upi.edu Internet Source | <1 % |
| 22 | eprints.ums.ac.id Internet Source | <1 % |
| 23 | Submitted to Sriwijaya University Student Paper | <1 % |
| 24 | eprints.uny.ac.id Internet Source | <1 % |
| 25 | repository.ar-raniry.ac.id Internet Source | <1 % |
| 26 | 123dok.com Internet Source | <1 % |
| 27 | Andi Haslina. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA BERBASIS MULTIMEDIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR", Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020 | <1 % |

-
- 28 Lica Perta Juliyas Muharni, Yenita Roza, Maimunah Maimunah. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Menggunakan Peta Wilayah Untuk Menfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Publication <1 %
-
- 29 Submitted to Westcliff University
Student Paper <1 %
-
- 30 jurnal.abulyatama.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 31 jurnal.uns.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 32 Submitted to Ajou University Graduate School
Student Paper <1 %
-
- 33 Isma Fathanah, Zahra Aulia Hanifa, Agil Husein Al Munawar, Sofyan Sauri. "PERAN GURU DALAM MENJAGA PENDIDIKAN NASIONAL DAN NILAI AGAMA DI ERA DIGITAL", Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2025
Publication <1 %
-
- 34 e-journal.hamzanwadi.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 35 geograf.id
Internet Source <1 %
-
- 36 repositori.unsil.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 37 zombiedoc.com
Internet Source <1 %
-
- 38 Rohmalina Rohmalina, Miftahul Huda, Damayanti Masduki, Arozatulo Bawamenewi, <1 %

Muhammad Ichsan Abda. "Improving TPQ Teaching Skills In Optimizing Digital Media Learning Through The Canva Application", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024

Publication

| | | |
|-----------------|--|------|
| 39 | Siti Rahayu J. Ismail, Arip Mulyanto, Salahudin Olii. "Pengembangan Media Video Tutorial Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Materi Struktur Percabangan pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar", Inverted: Journal of Information Technology Education, 2022 | <1 % |
| Publication | | |
| 40 | Submitted to Universitas Islam Riau | <1 % |
| Student Paper | | |
| 41 | Submitted to Universitas Jambi | <1 % |
| Student Paper | | |
| 42 | mail.online-journal.unja.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 43 | news.limadetik.com | <1 % |
| Internet Source | | |
| 44 | docplayer.info | <1 % |
| Internet Source | | |
| 45 | fastwork.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 46 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 47 | lmsspada.kemdiktisaintek.go.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 48 | repositori.uin-alauddin.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 49 | repository.uinsaizu.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |

| | | |
|----|--|------|
| 50 | repository.unpas.ac.id Internet Source | <1 % |
| 51 | sainstrastic.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 52 | ejournal.poltekharber.ac.id Internet Source | <1 % |
| 53 | garuda.kemdikbud.go.id Internet Source | <1 % |
| 54 | jurnal.stkippersada.ac.id Internet Source | <1 % |
| 55 | repository.iainpare.ac.id Internet Source | <1 % |
| 56 | Mutiah Putri Kuvita Rani, Hendro Kusumo Eko Prasetyo Moro. "Analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi evolusi untuk peserta didik SMA kelas XII", Symposium of Biology Education (Symbion), 2019 Publication | <1 % |
| 57 | Raudhatul Muna, Siti Mayang Sari, Lili Kasmini. "VIDEO-BASED LEARNING IN SCIENCE MATERIAL ON THE HUMAN DIGESTIVE SYSTEM FOR CLASS V AT SD NEGERI 1 BANDA ACEH FOR STUDENT LEARNING MOTIVATION", Jurnal Dikdas Bantara, 2023 Publication | <1 % |
| 58 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper | <1 % |
| 59 | Winda Eprilia, Devi Damayanti, Hasmalena Hasmalena. "Model PBL Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Materi Pecahan kelas 3 SD", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication | <1 % |

| | | |
|----|--|------|
| 60 | docobook.com Internet Source | <1 % |
| 61 | ejournal.stitpn.ac.id Internet Source | <1 % |
| 62 | ejournal.unp.ac.id Internet Source | <1 % |
| 63 | etheses.uin-malang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 64 | issuu.com Internet Source | <1 % |
| 65 | karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source | <1 % |
| 66 | kumpulandata-jurnal.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 67 | ms.lafamiliallc.com Internet Source | <1 % |
| 68 | repository.upiypk.ac.id Internet Source | <1 % |
| 69 | staidk.ac.id Internet Source | <1 % |
| 70 | Alda Aprillia. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATERI PROGRAM LINIER DI SMK", <i>J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 2024 Publication | <1 % |
| 71 | Nili Ariyani, Jasiah Jasiah. "Efektivitas Game Blooket pada Model Borg and Gall terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Hidayatul Muhajirin", <i>YASIN</i> , 2024 Publication | <1 % |
| 72 | Tsurayya Zhafirah, Maria Erna, R Usman Rery. "DEVELOPMENT OF E-MODULE BASED ON PROBLEM BASED LEARNING (PBL) IN | <1 % |

73

Taufina Taufina, Ahmad Zikri.
"Pengembangan Bahan Ajar Membaca
Pemahaman Menggunakan Pojok Literasi di
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off