

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Terutama pendidikan pada jenjang sekolah dasar yang merupakan awal dari perkembangan peserta didik untuk nantinya menghadapi tantangan di masa depan (Rati et al., 2026). Dalam era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 yang terus berkembang pesat, pendidikan dituntut tidak hanya untuk sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta adaptif terhadap berbagai perubahan (Sidik et al., 2024). Menghadapi tantangan ini, sistem pendidikan Indonesia mengalami berbagai reformasi, salah satunya dengan diluncurkannya program Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program ini bertujuan untuk memberikan kebebasan dan otonomi kepada satuan pendidikan, guru, dan peserta didik dalam merancang dan menjalankan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing (Darlis et al., 2022).

Salah satu bentuk implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Azzahra et al., 2023). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta

didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dengan adanya integrasi ini, peserta didik diharapkan dapat menjalin keterkaitan antara teori yang dipelajari dengan kondisi sosial dan ekologis di lingkungannya (Hasibuan, 2025). Perubahan kurikulum ini tidak serta-merta diikuti oleh kesiapan di tingkat implementasi. Banyak guru, khususnya di jenjang sekolah dasar, belum mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Salah satu permasalahan paling nyata adalah minimnya inovasi dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Pada era ini kreativitas serta inovasi yang dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam mengakomodasi pendekatan pembelajaran kepada siswa (Rati et al., 2024). Dalam proses belajar mengajar, media seharusnya menjadi komponen penting yang mampu menyampaikan informasi secara visual, memperkuat pemahaman peserta didik, serta membangkitkan minat dan motivasi belajar (Wahyuningtyas, 2020). Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan perkembangan media pembelajaran dan cenderung menganut sistem konvensional (Nasution, 2022). Guru sering kali terkendala oleh keterbatasan waktu dalam merancang media, rendahnya literasi digital, kurangnya pelatihan teknologi, serta minimnya dukungan sarana dan prasarana dari sekolah (Helmi, 2023). Dalam kondisi tersebut, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi IPAS yang menggabungkan dua ranah keilmuan yang bersifat konseptual dan aplikatif.

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam lingkungan suasana kelas terdapat ketidakseimbangan dalam penerapannya, seperti proses pembelajaran klasik atau

konvensional. Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pelaksanaannya di lapangan masih banyak didominasi oleh pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sedangkan peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif (Azzahra et al., 2023). Pembelajaran yang lebih banyak dilakukan melalui penjelasan lisan menyebabkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang terbatas sehingga daya serap terhadap materi menjadi kurang optimal. Sebagian besar peserta didik belum mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep akademik karena pembelajaran cenderung disampaikan secara abstrak dan didominasi oleh metode ceramah (Rati dan Sucidamayanti, 2017). Selain itu, kurangnya variasi dan inovasi dalam pembelajaran mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan serta kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar (Yusroniyah, 2023). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS yang memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Pembelajaran akan berkesan bagi peserta didik jika pembelajaran dilakukan secara kontekstual atau pembelajaran berdasarkan kondisi aslinya, seperti yang diungkapkan Rahmaniar et al., (2022) bahwa peserta didik usia sekolah dasar (6-12 tahun) telah memiliki kecakapan berpikir secara logis namun hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, dilakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN 1 Tinga-Tinga, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas IV

masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru mengungkapkan bahwa selama kegiatan belajar, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dengan mengandalkan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama dalam penyampaian materi. Hal ini berkaitan dengan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran. Kondisi tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Materi yang disampaikan secara lisan dan satu arah membuat peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi. Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak terlibat aktif, sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan, tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara penuh, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik, di mana masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Tabel 1.1
Nilai KKM Peserta Didik

KKM	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas	Tidak Tuntas
		Tuntas	Tidak Tuntas		
70	19	6	13	32%	68%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih tergolong rendah. Hasil belajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir peserta didik. Menurut Utari (2011) Taksonomi Bloom pada ranah kognitif mencakup

kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan mengingat dan memahami konsep menjadi fondasi utama yang harus dikuasai peserta didik sebelum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Rendahnya hasil belajar yang ditemukan menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat konsep-konsep IPAS yang dipelajari selama proses pembelajaran (Nabillah dan Abadi, 2019).

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi karena apabila dibiarkan berkelanjutan akan berdampak pada rendahnya penguasaan konsep dasar IPAS yang menjadi prasyarat untuk memahami materi pada jenjang berikutnya. Menurut Sukma dan Handayani (2022) peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut juga dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik karena mereka cenderung merasa kesulitan mengikuti pembelajaran dan kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah, menarik, dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui objek, gambar, atau visualisasi yang dapat diamati secara langsung (Sukma dan Handayani, 2022). Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta

mempermudah pemahaman terhadap materi (Yuantana, 2021). Media pembelajaran merupakan merupakan salah satu perangkat yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi (Rati et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Ardana et al., 2023). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari media pembelajaran juga menjadi sangat penting. Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan adalah *Flashcard lenticular* berbasis *QR-Code*. Berdasarkan karakteristik tersebut, media *Flashcard* dipandang sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS.

Flashcard lenticular merupakan kartu bergambar yang menggunakan teknologi cetak *lenticular* sehingga gambar tampak berubah-ubah tergantung sudut pandang pengamat. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan konten secara visual dinamis dan menarik. Ketika media ini dikombinasikan dengan *QR-Code*, peserta didik tidak hanya akan melihat gambar, tetapi juga dapat mengakses konten digital seperti video, suara, dan animasi dengan hanya memindai kode menggunakan ponsel mereka. *QR-Code* merupakan bentuk barcode dua dimensi yang mudah dibuat, diakses, dan memiliki fungsi sebagai jembatan antara materi cetak dan digital (Dellia et al., 2022). Dalam kaitannya dengan ranah kognitif Taksonomi Bloom, penggunaan *Flashcard* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mengingat informasi (C1) melalui pengulangan visual yang menarik. Memahami konsep (C2) melalui penyajian materi yang lebih konkret, serta menerapkan pengetahuan yang dimiliki (C3) ketika digunakan dalam kegiatan tanya jawab maupun latihan pembelajaran. *Flashcard*

mendukung kemampuan menganalisis (C4) dengan mengidentifikasi hubungan antar konsep, membandingkan informasi, dan mengelompokkan materi berdasarkan karakteristik tertentu. Kemampuan mengevaluasi (C5) dapat berkembang ketika peserta didik menilai ketepatan jawaban, memberikan alasan terhadap pilihan yang dibuat, serta menentukan solusi yang paling sesuai berdasarkan informasi yang tersedia pada *flashcard*.

Media *Flashcard* dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Tinga-Tinga. Dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang umumnya membutuhkan perangkat teknologi yang kompleks, keterampilan digital yang tinggi, maupun sarana pendukung yang memadai, *flashcard* lebih praktis, mudah digunakan, ekonomis, dan dapat diterapkan baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, media ini mampu memusatkan perhatian peserta didik pada informasi penting yang harus dipahami sehingga sangat relevan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif.

Flashcard dalam penelitian ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi *lenticular* dan *QR-Code*. Teknologi *lenticular* memungkinkan gambar pada kartu tampak bergerak atau berubah sesuai sudut pandang pengamat sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus belajar. Sementara itu, integrasi *QR-Code* memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar digital seperti video, animasi, audio, maupun materi tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Kombinasi kedua teknologi tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran digital yang interaktif.

Penggunaan media semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, dengan kenaikan rata-rata nilai dari 69,00 menjadi 80,40. Hal ini menunjukkan bahwa media visual seperti *Flashcard* efektif dalam membantu pemahaman materi. Sementara itu, Anuulhaq dan Ginanjar (2025) menemukan bahwa *Flashcard* berbasis *QR-Code* mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik melalui akses konten digital tambahan seperti video dan animasi. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mendorong pembelajaran mandiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media *Flashcard* maupun *Flashcard* berbasis *QR-Code* telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang mengintegrasikan teknologi *lenticular* dan *QR-Code* dalam satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada ranah kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar masih sangat terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* yang mengintegrasikan visual dinamis melalui teknologi *lenticular* dengan akses konten digital melalui *QR-Code* dalam satu media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan *flashcard* konvensional atau *flashcard* berbasis *QR-Code*, penelitian ini menghadirkan media yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada ranah kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana namun fungsional, seperti *Flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* yang sangat cocok diterapkan di sekolah dasar. *Flashcard*

lenticular ini memiliki keunggulan dalam menampilkan gambar secara dinamis melalui efek visual tiga dimensi yang berubah sesuai sudut pandang, sehingga menarik perhatian peserta didik. Ketika dikombinasikan dengan teknologi *QR-Code*, media ini menjadi lebih interaktif karena memungkinkan peserta didik mengakses konten digital seperti video pembelajaran atau animasi. Pemanfaatan fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Media ini tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri di rumah bersama orang tua. Penggunaan media tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik melalui pengembangan kemandirian belajar dan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, dipandang perlu untuk melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan *Flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD”. Melalui media ini, diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang berdampak hasil belajar peserta didik, serta menjadi kontribusi nyata dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan penelitian, sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi menyebabkan

peserta didik cenderung mudah bosan dan kesulitan memahami materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS.

2. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Keterbatasan inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar dari buku paket.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran, perlu dilakukan pembatasan masalah agar fokus menjadi lebih jelas dan hasilnya lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Tinga-Tinga. Penelitian ini difokuskan untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih minim, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis akan mencantumkan beberapa pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimanakah validitas media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code*

untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD?

4. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 1 Tinga-Tinga?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancangan media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.
2. Menganalisis validitas media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.
3. Menganalisis kepraktisan media *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.
4. Menganalisis keefektifan media pembelajaran *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 1 Tinga-Tinga.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoretis
 - a. Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis tentang pembelajaran IPAS.
 - b. Memberi kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademik dalam bidang konsep pembelajaran

terutama pada konsep pembelajaran *flashcard lenticular* berbasis *QR- code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

2. Kegunaan Praktis

a. Kepala Sekolah

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan dapat dijadikan wacana untuk mengembangkan media pembelajaran.

b. Guru

Bagi guru yaitu diharapkan memberikan pengetahuan dan memperkaya media pembelajaran sebagai alat dalam menyalurkan ilmu kepada para peserta didik.

c. Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dari penelitian ini dapat membangun semangat, minat, dan motivasi belajar peserta didik.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengkaji kembali dikemudian hari atau mengembangkannya di bidang lain.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Media *flashcard lenticular* ini dirancang menggunakan bahasa yang

sederhana dan visual yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Materi yang disajikan dalam media ini mencakup topik wujud benda dan perubahannya yang sesuai dengan kurikulum IPAS kelas IV.

3. *Flashcard* ini dibuat menggunakan desain visual dua sisi. Bagian depan memuat gambar *lenticular* yang dapat berubah sesuai sudut pandang (misalnya, perubahan es menjadi air) dan bagian belakang berisi *QR-Code* yang mengarahkan ke konten pembelajaran digital.
4. Hasil produk nantinya dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan fleksibel. *Flashcard* ini dapat digunakan baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai alat bantu belajar mandiri di rumah.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam media pembelajaran *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik sudah mampu membaca dan menulis dengan baik.
2. Media *flashcard lenticular* ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran IPAS, khususnya materi wujud benda dan perubahannya, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.
3. Media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menarik, serta memotivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran karena penyajian materi lebih interaktif dan

visual dibandingkan metode ceramah atau buku paket saja.

4. Kondisi serta sarana dan prasarana di SDN 1 Tinga-Tinga sudah mendukung penggunaan media interaktif, seperti tersedianya jaringan internet, proyektor, dan perangkat komputer.
5. Guru dan peserta didik kelas IV telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan perangkat teknologi seperti Android, Laptop, atau Chromebook, sehingga implementasi media berbasis *QR-Code* dapat berjalan secara optimal.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard lenticular* berbasis *QR-Code* ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan karakteristik dan permasalahan-permasalahan yang ada di kelas IV SDN 1 Tinga-Tinga.
2. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa *flashcard lenticular* yang dilengkapi dengan *QR-Code* menuju konten digital pendukung, dan hanya mencakup materi wujud benda dan perubahannya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

1.9 Definisi Istilah

Berikut definisi dalam penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengertian penelitian ini, sebagai berikut.

1. Media adalah alat fisik yang bisa untuk menyuguhkan informasi serta membangkitkan minat belajar pada peserta didik. Media berperan salah satunya mempermudah pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran

yang berikan guru. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi antara guru dan peserta didik guna mempermudah memahami materi pembelajaran.

2. *Flashcard* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan gambar dan deskripsinya. Selain itu juga didesain dengan warna yang menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
3. *Quick Response Code* adalah kepanjangan dari *QR-Code* yang merupakan bentuk kode batang dua dimensi yang dipergunakan dalam menyampaikan suatu hal dan memperoleh respon cepat. *QR-Code* berfungsi sebagai penghubung cepat antara konten daring dan luring.
4. *Flashcard lenticular* adalah media pembelajaran berupa kartu yang menggunakan teknik *lenticular printing* untuk membuat gambar berubah tampilannya sesuai dengan sudut pandang.

