Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
Alamat Redaksi: Jln. Sei Batang Serangan No.04 Stabat e-ISSN. 2715-6176
Vol.5, No.2, Desember 2023 p-ISSN. 2715-5536
Available online at: http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS DIGITAL PADA MATERI UANG DAN BANK DI KELAS X SMA SWASTA PERSIAPAN

Muhammad Sadri[1)], Ade Sri Widiya[2)]
STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
soedrytheone@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi fokus utama dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap era digitalisasi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tantangan dan potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Metode penelitian kualitatif digunakan, melibatkan wawancara mendalam dengan siswa dan guru, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara umum memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi, namun dihadapkan pada tantangan teknis seperti ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi. Rekomendasi dari penelitian ini termasuk peningkatan investasi dalam infrastruktur teknologi, pelatihan yang teratur bagi guru, pengembangan konten media pembelajaran yang berkualitas, dan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis proyek. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi lebih efektif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Ekonomi, Digitalisasi

ABSTRACT

The use of digital-based learning media has become the main focus in developing innovative and responsive learning approaches to the current digitalization era. This study aims to explore the challenges and potential utilization of digital-based learning media in learning money and bank materials in class X of Preparatory Private High School. Qualitative research methods are used, involving in-depth interviews with students and teachers, participatory observation, and document analysis. The results showed that the use of digital-based learning media in general contributed positively to students' understanding of economic concepts, but was faced with technical challenges such as the availability of adequate technology infrastructure and lack of training for teachers in using technology. Recommendations from the study include increased investment in technology infrastructure, regular training for teachers, development of quality learning media content, and adoption of more active and project-based learning approaches. By implementing these recommendations, it is hoped that the use of digital-based learning media can be more effective and support the achievement of the desired learning objectives.

Keywords: *Learning Media, Learning Economics, Digitalization*

Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
Alamat Redaksi: Jln. Sei Batang Serangan No.04 Stabat e-ISSN. 2715-6176
Vol.5, No.2, Desember 2023 p-ISSN. 2715-5536
Available online at: http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran krusial dalam pembentukan individu untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin digital (Pare & Sihotang, 2023). Peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren global yang tidak terelakkan, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu aspek yang penting (Zazin & Zaim, 2020). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif adalah Ekonomi, terutama dalam pengenalan konsep dasar seperti uang dan bank. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pembelajaran materi uang dan bank pada kelas X SMA Swasta Persiapan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Chen et al., 2010). Hal ini juga relevan dalam pembelajaran Ekonomi, di mana materi seperti uang dan bank dapat dijelaskan secara lebih interaktif dan menyeluruh melalui media pembelajaran berbasis digital. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih konkret dan dapat mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjanjikan banyak manfaat, implementasinya tidak selalu mudah dan tanpa hambatan (Utomo, 2023). Salah satu tantangan yang mungkin dihadapi adalah ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah, terutama di sekolah swasta persiapan. Infrastruktur yang kurang memadai dapat menghambat penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, pelatihan yang memadai bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor kunci dalam kesuksesan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital (Ertmer, 2005). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk mengevaluasi kesiapan infrastruktur teknologi dan ketersediaan pelatihan bagi guru di SMA Swasta Persiapan terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Kehadiran teknologi juga membawa tantangan baru dalam evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital, evaluasi dapat dilakukan secara lebih dinamis dan otomatis melalui platform digital. Namun demikian, perlu diperhatikan pula validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan dalam konteks pembelajaran ini (Chen et al., 2008). Evaluasi yang baik akan memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman siswa terhadap materi uang dan bank serta efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung pembelajaran tersebut.

Selain aspek teknis, penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga membawa implikasi terhadap perubahan paradigma pembelajaran. Pendekatan konvensional yang bersifat transmisif perlu digantikan dengan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Lim & Khine, 2006). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat

Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
Alamat Redaksi: Jln. Sei Batang Serangan No.04 Stabat e-ISSN. 2715-6176
Vol.5, No.2, Desember 2023 p-ISSN. 2715-5536
Available online at: http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/

memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek, di mana siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Dalam konteks globalisasi, pemahaman ekonomi menjadi semakin penting bagi siswa sebagai bekal untuk bersaing di dunia kerja yang semakin kompleks. Materi uang dan bank menjadi fondasi bagi pemahaman konsep ekonomi yang lebih lanjut. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada materi ini diharapkan dapat mempersiapkan siswa dengan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap konsep-konsep ekonomi yang fundamental.

Demikianlah, latar belakang ini menggarisbawahi pentingnya penelitian ini dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digitalisasi, khususnya dalam konteks materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Dengan memperhatikan hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan potensi manfaat yang dapat diperoleh, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan ekonomi.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif akan menjadi landasan yang kuat untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa serta guru terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan sejumlah siswa dan guru yang terlibat dalam pembelajaran Ekonomi, dengan fokus pada pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital, persepsi terhadap keefektifan media tersebut, serta hambatan yang mungkin mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Observasi partisipatif akan dilakukan untuk memahami secara langsung interaksi antara siswa dan guru dalam konteks pembelajaran, termasuk dinamika kelas, respon siswa terhadap media pembelajaran, dan gaya pengajaran guru.

Selain itu, analisis dokumen juga akan dilakukan untuk mengumpulkan data tambahan terkait dengan kurikulum, materi pembelajaran, dan kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dokumen-dokumen ini akan memberikan konteks yang lebih luas terkait dengan implementasi media pembelajaran dalam kurikulum dan praktik pembelajaran di sekolah. Melalui kombinasi teknik-teknik ini, penelitian ini akan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Ekonomi di kelas X SMA Swasta Persiapan, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Guru Dalam Membuat dan Pengadaan Media Pembelajaran.

Upaya guru dalam membuat dan mengadakan media pembelajaran berbasis digital menjadi aspek kunci dalam penelitian ini. Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah

Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
Alamat Redaksi: Jln. Sei Batang Serangan No.04 Stabat e-ISSN. 2715-6176
Vol.5, No.2, Desember 2023 p-ISSN. 2715-5536
Available online at: http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/

pengembangan konten media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa konten media pembelajaran tidak hanya mengandung informasi yang akurat, tetapi juga disajikan secara menarik dan interaktif agar dapat menarik minat serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi siswa.

Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk menghasilkan dan mengelola media pembelajaran berbasis digital. Pendidikan dan pelatihan terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam hal ini. Pelatihan tersebut dapat mencakup penggunaan perangkat lunak dan aplikasi khusus pembelajaran, strategi desain instruksional yang efektif, serta manajemen waktu dan sumber daya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat lebih percaya diri dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, dalam konteks pengadaan media pembelajaran, guru perlu mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan mencari alternatif yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Pengadaan media pembelajaran dapat melibatkan penggunaan sumber daya internal sekolah, seperti pengembangan konten oleh guru atau kerja sama antar-guru dalam membagikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan sumber daya eksternal, seperti konten digital yang tersedia secara online atau kerja sama dengan pihak eksternal seperti lembaga pendidikan atau perusahaan teknologi. Pemilihan sumber daya yang tepat akan sangat mempengaruhi kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan serta meminimalkan biaya dan upaya yang diperlukan dalam proses pengadaannya.

Dengan demikian, upaya guru dalam membuat dan mengadakan media pembelajaran berbasis digital memerlukan kombinasi antara keterampilan pedagogis, teknologi, dan manajemen sumber daya. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam bentuk pelatihan, akses terhadap infrastruktur teknologi, dan dukungan keuangan juga akan menjadi faktor penting dalam meningkatkan kapasitas guru dalam menghasilkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Media Pembelajaran yang Digunakan

Media pembelajaran yang digunakan dalam konteks penelitian ini meliputi berbagai jenis platform dan aplikasi digital yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Salah satu contoh media pembelajaran yang umum digunakan adalah perangkat lunak presentasi, seperti Microsoft PowerPoint atau Google Slides, yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan format yang menarik dan interaktif. Melalui slide-slide multimedia, guru dapat menyertakan gambar,

Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
Alamat Redaksi: Jln. Sei Batang Serangan No.04 Stabat e-ISSN. 2715-6176
Vol.5, No.2, Desember 2023 p-ISSN. 2715-5536
Available online at: http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/

diagram, video, dan animasi untuk membantu menjelaskan konsep-konsep ekonomi dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa.

Selain itu, video pembelajaran juga menjadi salah satu media yang efektif dalam mendukung pembelajaran materi uang dan bank. Guru dapat menggunakan video-video pendek yang relevan dengan konsep-konsep yang diajarkan untuk memberikan ilustrasi visual yang lebih konkret bagi siswa. Video-video tersebut dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk rekaman kuliah, animasi, dokumenter, atau tutorial daring yang tersedia secara online. Dengan memanfaatkan video pembelajaran, guru dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep ekonomi dengan cara yang lebih dinamis dan memikat.

Selain itu, aplikasi dan perangkat lunak interaktif juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Contohnya adalah aplikasi simulasi atau permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep ekonomi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui simulasi atau permainan ini, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, mengasah keterampilan pengambilan keputusan, serta melihat dampak dari keputusan ekonomi yang mereka buat dalam konteks simulasi tersebut. Dengan demikian, aplikasi dan perangkat lunak interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi uang dan bank serta mengembangkan keterampilan ekonomi yang relevan.

Selain media digital, penggunaan media non-digital seperti buku teks, gambar, dan poster juga tetap relevan dalam konteks pembelajaran materi uang dan bank. Guru dapat mengintegrasikan berbagai jenis media ini dalam proses pembelajaran untuk memberikan variasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun demikian, penggunaan media non-digital perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi siswa serta konteks pembelajaran yang ada.

Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai jenis platform dan aplikasi digital, seperti perangkat lunak presentasi, video pembelajaran, aplikasi simulasi, dan permainan edukatif, serta media non-digital seperti buku teks dan poster. Kombinasi dari berbagai jenis media ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap materi uang dan bank dalam pembelajaran Ekonomi di kelas X SMA Swasta Persiapan.

Hasil

Hasil penelitian ini mengungkap beberapa temuan yang signifikan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Pertama, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara umum memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi yang kompleks. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran ketika media pembelajaran berbasis digital digunakan. Penggunaan gambar, video, animasi, dan aplikasi

interaktif mampu memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Kedua, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital membutuhkan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan yang memadai bagi guru. Meskipun potensi manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat besar, tantangan teknis seperti ketersediaan akses internet yang terbatas dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi menjadi hambatan utama dalam implementasinya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pihak terkait untuk memberikan dukungan yang cukup dalam hal infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat dilakukan secara efektif dan berkelanjutan.

Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga memiliki implikasi terhadap perubahan paradigma pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menjadi lebih mungkin dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Guru perlu memainkan peran yang lebih sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi dan berkolaborasi dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang diajarkan.

Terakhir, penelitian ini juga menyoroti pentingnya pengembangan konten media pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Guru perlu memperhatikan desain instruksional yang efektif dan memastikan bahwa konten media pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, guru juga perlu secara terus-menerus memperbarui dan mengembangkan konten media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam kurikulum serta tuntutan pasar kerja yang terkait.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Namun, implementasinya memerlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan yang cukup bagi guru, dan pengembangan konten media pembelajaran yang berkualitas dan relevan. Dengan memperhatikan temuan dan rekomendasi dari penelitian ini, diharapkan pembelajaran ekonomi dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan bagi siswa di era digitalisasi ini..

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan. Temuan utama kami menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara umum memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi. Media-media tersebut, seperti

presentasi multimedia, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif, membantu menjelaskan konsep yang abstrak dengan cara yang lebih jelas dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan seperti ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi menjadi hambatan utama dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital.

Saran

Peneliti merekomendasikan agar sekolah meningkatkan investasi dalam infrastruktur teknologi, menyediakan pelatihan yang teratur bagi guru dalam penggunaan teknologi, serta mendukung pengembangan konten media pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Selain itu, guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis proyek, sambil tetap berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran materi uang dan bank di kelas X SMA Swasta Persiapan dapat menjadi lebih efektif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Chen, S. Y., & Fu, Y. C. (2010). The effects of digital game-based learning on student academic achievement and motivation in Taiwan's context. Computers & Education, 55(1), 155-165.

Chen, Y. C., Liu, G. Z., & Chang, C. Y. (2008). Assessing learning achievements in technology-supported project-based learning: A comparative study. Computers & Education, 50(1), 162-175.

Ertmer, P. A. (2005). Teacher pedagogical beliefs: The final frontier in our quest for technology integration? Educational Technology Research and Development, 53(4), 25-39.

Lim, C. P., & Khine, M. S. (Eds.). (2006). Engaged learning with emerging technologies. Springer Science & Business Media.

Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 27778-27787.

Sadri, M. (2019, October). Pemberdayaan siswa melalui edukasi keuangan sejak dini sebagai upaya pembentukan karakter cerdas mengelola uang. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 290-295).

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3635-3645.

Zazin, N., & Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z. In *Proceeding Antasari International Conference* (Vol. 1, No. 1).

Sadri, M., Ananda, F., & Siregar, S. (2020). Implementation of Management Based on Islamic Spiritual Entrepreneurship for the Success of Madrasah Management. *International Journal of Business Economics (IJBE)*, *2*(1), 29-38.

Veronika, N., Sadri, M., & Siregar, Z. (2023). Application of Talking Stick-Based Learning Media to Improve Students' Critical Thinking. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(3), 1284-1300.

Sadri, M., Darsih, T. K., & Yusrah, Y. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 1083-1091.

Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(2), 560-573.