

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA DINI

Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia
email: ratna.novian.dewi@undiksha.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenali warna pada anak usia dini sangat rendah, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mengenali warna pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenali warna pada anak usia dini. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru TK, dan objek penelitian ini adalah kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenali warna pada anak usia dini. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenali warna memperoleh hasil persentase sebesar 78,33% dari ahli materi, persentase sebesar 92% dari ahli media, dan persentase sebesar 97,55% dari enam orang guru. Simpulan penelitian ini adalah media *flashcard* untuk pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah dapat mempermudah guru dalam mengajar pengenalan warna untuk anak.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Flashcard, Mengenali Warna

Abstract

The ability to recognize colors in early childhood is very low, so we need a learning media that can improve the ability to recognize colors in early childhood. The purpose of this study was to analyze the feasibility of flashcard media to improve the ability to recognize colors in early childhood. This research is included in the type of development research. The subjects of this research are material experts, media experts, and kindergarten teachers, and the object of this research is the feasibility of flashcard media to improve the ability to recognize colors in early childhood. The data collection method used is the method of observation, interviews, questionnaires/questionnaires, and documentation, with the instrument in the form of a media feasibility questionnaire. The data obtained were analyzed using descriptive quantitative statistical data analysis techniques. The results of this study indicate that the flashcard media to improve the ability to recognize colors obtained a percentage of 78.33% from material experts, a percentage of 92% from media experts, and a percentage of 97.55% from six teachers. This study concludes that the flashcard media for color recognition for early childhood that has been developed can be used in Kindergarten as a learning medium. This research implies that it can make it easier for teachers to teach color recognition to children.

Keywords: Development, Flashcard Media, Recognize Colors

1. Pendahuluan

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dalam penelitian ini yaitu aspek kognitif. Anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional, pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan masalah secara sederhana atau konkrit, salah satu perkembangan yang dimiliki oleh

anak yaitu perkembangan kognitif (Dwicahyani et al., 2019; Karom et al., 2014; Khaulani et al., 2019). Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang yang dipengaruhi oleh kematangan otak untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang terjadi (Pantiwati, 2012; Rohaeni, 2014; Susantini & Qomariyah, 2013). Pengembangan aspek kognitif pada anak yaitu salah satu aspek yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal warna. Jadi Kemampuan mengenal warna merupakan indikator dari sains yang berada pada bidang perkembangan kognitif anak (Hartanto et al., 2011; Hidayah et al., 2016; Juliyanto et al., 2013). Maka dari itu mengenal simbol warna sangat penting bagi anak agar anak bisa mengetahui dan membedakan warna-warna yang ada kemudian merangsang anak agar bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam pengenalan warna yaitu tugas tenaga pendidik. Kemampuan mengenal warna adalah aspek dari kemampuan kognitif karena pengenalan warna pada anak merupakan proses untuk mempelajari *auditory*, visual serta memori karena ketiga aspek tersebut berkaitan erat dengan kemampuan kognitif pada anak (Maharwati, 2019; Maufur & Lisnawati, 2017; Sribawana et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Tampaksiring Tampaksiring, kemampuan mengenal warna pada anak kelompok sangat kurang, ini dilihat dari anak-anak saat melakukan kegiatan menggambar, anak-anak sangat kebingungan dalam mengambil warna yang diperintahkan oleh gurunya. Jika tidak dilatih kemampuan mengenal warnanya sekarang, anak akan mengalami kesulitan dalam mengenal warna ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pada saat melakukan pengamatan di TK Negeri Pembina Tampaksiring, penggunaan media pembelajaran pengenalan warna umumnya menggunakan alat yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Tetapi media yang disediakan oleh sekolah tersebut kurang menarik dan terbatas. Dan biasanya ketika guru menginginkan media untuk mempermudah pembelajaran di kelas itupun menggunakan barang-barang bekas contohnya seperti kertas bekas, kain bekas, plastik bekas dan lain-lain. Media yang dibuat oleh tenaga pendidik agak kurang menarik bagi anak karena kekurangan dana dalam membuatnya dan tentunya tidak akan bertahann lama. Penerapan media biasa atau lumrah sudah cukup baik tetapi, akan lebih bagus apabila media mengenai pengenalan warna itu lebih beragam dan menarik. Sehingga perlu media yang menarik untuk siswa supaya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas tidak mudah bosan. Media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran di TK yaitu media cetak seperti majalah dan buku cerita, alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, *flashcard*. Maka dari itu disini peneliti menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menjelaskan materi kepada anak dan juga dengan mudah dipahami oleh anak (Pratama, 2019; Sundari, 2019; Wicaksono et al., 2020). Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu proses pembelajaran guna untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam pembelajaran yang dapat mendorong ataupun memotivasi terjadinya proses pembelajaran di kelas (Aprinawati, 2017; Citrasmi et al., 2016; Ulfah & Soenarto, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar dengan ukuran 25x 30 cm, selain itu, media *flashcard* yaitu kelompok dari media visual yang dapat dilihat dan melibatkan indera penglihatan serta berperan penting dalam proses pembelajaran (Ikhwati, 2015; Maryanto & Wulanata, 2018; Pratiwi, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan media kartu bergambar dua dimensi yang berisi masing-masing materi pembelajaran. Penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, seperti: (1) penelitian oleh (Maryanto & Wulanata, 2018), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; (2) penelitian oleh (Rahman & Haryanto, 2014), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I; (3) penelitian oleh (Tirtayani et al., 2017), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dinyatakan valid dan dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini pengembangan ini

adalah untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Metode

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Brog and Gall ada sepuluh langkah, namun peneliti hanya menggunakan 6 langkah atau 6 tahapan pengembangan mengingat keterbatasan waktu dan kondisi pandemi ini. Berikut 6 langkah yang digunakan peneliti, yaitu studi pendahuluan atau observasi di lapangan, perencanaan penelitian, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk. Subyek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan 6 orang guru TK, dan objek penelitian ini adalah kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Waktu dan tempat penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juni dengan mengambil lokasi penelitian di TK Negeri Pembina Tampaksiring. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena terbatasnya media pembelajaran mengenal warna di TK Negeri Pembina Tampaksiring. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data-data tersebut didapatkan dari hasil penilaian angket oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, serta tanggapan oleh guru sebagai praktisi pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Angket dari ahli materi dan media pembelajaran dianalisis menggunakan skala Likert, untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring Tahun Pelajaran 2019/2020.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil pengembangan media *flashcard* menggunakan model *Brog and Gall* dari tahap awal sampai siap untuk digunakan. Adapun langkah-langkah dalam prosedur penelitian ini yaitu tahap pertama, studi pendahuluan atau observasi di lapangan, pada tahap ini dijelaskan untuk mencari tahu dan memperoleh gambaran mengenai masalah atau kesenjangan yang ada di lapangan. Tahap kedua, melakukan perencanaan, pada tahapan ini, peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk yaitu mencari buku referensi yang berhubungan dengan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak, membuat kisi-kisi instrumen wawancara dan observasi untuk tahap analisis kebutuhan terhadap guru untuk mendapatkan data tambahan, mencari kajian materi yang berhubungan dengan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini, mencari kajian yang disesuaikan analisis kebutuhan tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tema Kelompok B, merencanakan isi dari media *flashcard* yang bertema pengenalan warna yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Tema, dan perancangan desain pada media *flashcard* yang bertema pengenalan warna dengan menggunakan *software* computer.

Tahap ketiga, melakukan pengembangan produk, pada ada tahap pengembangan bentuk produk awal pada pengembangan media *flashcard* menggunakan beberapa tahapan, yaitu mencari materi mengenai tema pengenalan warna yang akan dipakai pada media *flashcard*, menentukan desain bentuk, ukuran *flashcard* dan warna-warna media *flashcard*, membuat desain lengkap media *flashcard* yang bertema pengenalan warna menggunakan *software* computer, mencetak draf produk hasil keseluruhan dsain lengkap sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan. Tahap keempat, ada validasi tujuan dari tahapan validasi ini yaitu untuk mengetahui kesalahan produk yang sudah dibuat oleh peneliti jika masih terdapat kekurangan ataupun kelemahan. Kemudian validasi produk akan dilakukan oleh para ahli

materi dan media. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dari Data Angket Ahli Media dan Materi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat baik	Sangat Layak
61%-80%	Baik	Layak
41%-60%	Cukup Baik	Kurang layak
21%- 40%	Kurang	Tidak Layak
≤ 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Kurang Layak

Selanjutnya di bawah ini merupakan hasil uji validitas produk yang sudah dilakukan peneliti dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Produk

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Uji Ahli Materi	78,33%	Layak
Uji Ahli Media Pembelajaran	92%	Sangat layak
Uji Coba Produk	97,55%	Sangat Layak

Tahap kelima revisi produk, pada tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada produk yang akan dikembangkan. Dan berikut merupakan revisi dari validator materi dan validator media yaitu sebagai berikut: (1) pada ahli materi, revisi pada produk ini yaitu dengan menambahkan gambar apa saja yang ada dalam materi pengenalan warna contohnya jika warna merah maka ada buah apel, tomat, dan lain sebagainya. Fungsi dari penambahan gambar ini yaitu supaya media lebih menarik bagi anak jika dalam proses pembelajaran dan juga dapat melatih kemampuan kognitif pada anak; (2) ahli media, hasil dari ahli media terdapat juga bagian-bagian yang harus direvisi dalam media *flashcard* yang akan dikembangkan ini yaitu dalam pencetakan *flashcard* agar *flashcard* tidak mudah rusak, *flashcard* sebaiknya dilaminating dan dalam huruf yang dibuat dalam *flashcard* supaya dibuat lebih besar dan tebal agar anak-anak nanti bisa melihatnya dari kejauhan ketika gurunya menjelaskan di depan kelas.

Tahap Keenam, ada uji coba produk, tahapan akhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Disini peneliti memberikan media yang sudah direvisi kepada subyek yaitu guru, dan peneliti akan mengisi angket atau kuesioner yang dipersiapkan sebagai evaluasi produk untuk mendapatkan masukan dan koreksi mengenai media *flashcard*. Dari hasil angket yang diberikan pada validator serta respon penggunaan produk dari subyek uji coba, dan diketahui bahwa media *flashcard* sangat layak digunakan untuk mengajarkan materi pengenalan warna pada anak. Produk Media *flashcard* yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan perencanaan awal yaitu observasi ke TK Negeri Pembina Tampaksiring. Dan di TK Negeri Pembina Tampaksiring media pembelajarannya kurang bervariasi, sehingga anak-anak kurang bersemangat untuk belajar, lalu media *flashcard* dalam pengenalan warna belum pernah dilakukan sebagai media pembelajaran. Kemudian produk yang sudah dikembangkan lalu divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diujicobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh 3 para ahli yaitu 2 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil penilaian ahli materi, validasi yang dilakukan oleh ahli materi ada 3 aspek yaitu desain pembelajaran, materi dan manfaat dengan hasil rata-rata adalah 78,33% dengan kualifikasi baik dan keterangan layak untuk digunakan. Kemudian ahli media, validasi yang dilakukan oleh ahli media ada 2 aspek yaitu desain media pembelajaran dan manfaat memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat baik dan keterangan sangat layak. Dan uji coba

produk yang dilakukan adalah subyek penelitian yaitu guru kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring dengan memperoleh persentase 97,55% yang termasuk kualifikasi sangat baik dengan kategori sangat layak. Dan hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak dapat digunakan sebagai media pembelajaran di TK Negeri Pembina Tampaksiring.



Gambar 1. Produk Media *Flashcard* Yang Dihasilkan

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menjelaskan materi kepada anak dan juga dengan mudah dipahami oleh anak (Pratama, 2019; Sundari, 2019; Wicaksono et al., 2020). Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu proses pembelajaran guna untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam pembelajaran yang dapat mendorong ataupun memotivasi terjadinya proses pembelajaran di kelas (Aprinawati, 2017; Citrasmi et al., 2016; Ulfah & Soenarto, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar dengan ukuran 25x 30 cm, selain itu, media *flashcard* yaitu kelompok dari media visual yang dapat dilihat dan melibatkan indera penglihatan serta berperan penting dalam proses pembelajaran (Ikhwati, 2015; Maryanto & Wulanata, 2018; Pratiwi, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan media kartu bergambar dua dimensi yang berisi masing-masing materi pembelajaran. Penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, seperti: (1) penelitian oleh (Maryanto & Wulanata, 2018), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; (2) penelitian oleh (Rahman & Haryanto, 2014), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I; (3) penelitian oleh (Tirtayani et al., 2017), yang mengemukakan hasil penelitian yaitu media *flashcard* dinyatakan valid dan dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Implikasi dari pengembangan media *flashcard* pada penelitian ini mempunyai yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak seperti yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media *flashcard* ini, kemudian dapat mengarahkan konsentrasi pada anak dalam melakukan pembelajaran di kelas, dapat merangsang anak untuk belajar mengenal warna dan huruf.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan penelitian ini adalah media *flashcard* untuk pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media

pembelajaran. Implikasi dari pengembangan media flashcard pada penelitian ini mempunyai yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak seperti yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media flashcard ini, kemudian dapat mengarahkan konsentrasi pada anak dalam melakukan pembelajaran di kelas, dapat merangsang anak untuk belajar mengenal warna dan huruf.

Daftar Rujukan

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i2.8425>.
- Dwicahyani, N. M., Wiarta, I. W., & Ardana, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Ips. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 102–110. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17326>.
- Hartanto, F., Selina, H., H, Z., & Fitra, S. (2011). Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun. *Sari Pediatri*, 12(6), 386–390. <https://doi.org/10.14238/sp12.6.2011.386-90>.
- Hidayah, N., Prabowo, T., & Najmuna, A. (2016). Pola Asuh Ibu Berhubungan dengan Tingkat Perkembangan Bahasa pada Anak Prasekolah di TK Al Farabi Yogyakarta. *Jurnal Ners Dan Kebidanan Indonesia*, 1(2), 48–54. [https://doi.org/10.21927/jnki.2013.1\(2\).48-54](https://doi.org/10.21927/jnki.2013.1(2).48-54).
- Ikhwati, H. (2015). Pengembangan Media Flashcard Ipa Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 481–486. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3344>.
- Juliyanto, E., Nugroho, S. E., & Marwoto, P. (2013). Perkembangan Pola Pemecahan Masalah Anak Usia Sekolah Dalam Memecahkan Permasalahan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9, 151–162. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i2.3035>.
- Karom, D., Ruhimat, T., & Darmawan, D. (2014). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Edutech*, 13(2), 274–308. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i2.3113>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3). <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>.
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>.
- Pantiwati, Y. (2012). Pengaruh Asesmen Biologi Dalam Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 236–243. <https://doi.org/10.17977/jip.v18i2.3626>.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi

- Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*. <https://doi.org/10.33373/Dms.V7i1.1631>.
- Pratiwi, D. E. (2016). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n1.p105-111>.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>.
- Rohaeni, E. (2014). Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 181–197. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i2p181-197.584>.
- Sribawana, I. P. S. S., Kusmaryatni, N., & Suwatra, I. I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v5i2.10934>.
- Sundari, N. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Susantini, E., & Qomariyah, N. (2013). Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2715>.
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners. *JET: Journal of Education Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>.
- Ulfah, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Oka, I. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.