

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 MINU TRI BHAKTI AT-TAQWA

Hasna Raisa Fitri*, Muh Ngali Zainal, Lutfi Fadilah
Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
[hasnaraaisafitri@gmail.com*](mailto:hasnaraaisafitri@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini berawal dari kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sehingga perlu dikembangkan sebuah produk berupa *flashcard* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dari media pembelajaran, dan untuk mengetahui keefektifitasan media *flashcard* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), dengan model *borg and gall*, yang meliputi 10 langkah namun peneliti hanya menggunakan 7 langkah pengembangan yaitu: 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli media sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, dan dari ahli materi mendapat presentase sebesar 78,0% dengan kriteria cukup valid. Respon dari peserta didik pun sangat baik, dibuktikan dengan tercapainya indikator kognitif diantaranya yaitu: peserta didik mampu menyebutkan simbol-simbol huruf, peserta didik mampu menulis namanya sendiri, peserta didik dapat mengingat materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik dapat menerapkan materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* yang telah peneliti kembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *flashcard*, meningkatkan kognitif, membaca

Abstract

This research began with the lack of learning media used to improve cognitive abilities, so it was necessary to develop a product in the form of flashcards as a learning media. This research aims to determine the development process of learning media, and to determine the effectiveness of flashcard media as a learning media in improving cognitive abilities. The research methodology used is research and development (R&D), with the borg and gall model, which includes 10 steps however researchers only used 7 development steps namely: 1) potential and problems 2) data collection 3) product design 4) design validation 5) design revision 6) product trials 7) product revisions. The results of this research show that flashcard media obtained an average percentage score from media experts of 96% with very feasible criteria, and from material experts a percentage of 78.0% with fairly valid criteria. The response from students was also very good, as evidenced by the achievement of cognitive indicators including: students were able to name letter symbols, students were able to write their own names, students were able to remember the material

presented by the teacher, students were able to apply the material that had been presented. by the teacher. This shows that the flashcard media that researchers have developed is suitable for use as learning media.

Keywords : *flashcards, improve cognitive, reading*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu hal yang sangat penting dizaman sekarang ini, pendidikan wajib bagi seluruh umat manusia agar dapat menjalani kehidupan didunia. Dengan adanya pendidikan orang dapat menambah ilmu dan dapat mengetahui apa yang belum diketahui, pendidikan juga dapat mengubah pola kehidupan manusia untuk menjadi yang lebih baik, hal itulah yang membuat pendidikan menjadi sangat penting. Menurut undang- undang No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara(Pristiwanti dkk., 2022).

Media pembelajaran ialah suatu alat bantu untuk proses pembelajaran guna untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam pembelajaran yang dapat mendorong ataupun memotivasi terjadinya suatu proses pembelajaran di kelas (Aprinawati, 2017). Pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan sebuah tujuan pembelajaran nasional. Agar dapat terciptannya kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya tiga aspek penting yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik(Setiawan, 2021).

Dari ketiga aspek tersebut harus memiliki keterkaitan, maka pembelajaran yang di lakukan tidak terlalu fokus pada bidang akademik melainkan dalam pembentukan sikap, karakter dan bidang spiritual. Dimana kegiatan belajar tersebut dilakukan untuk menambah ilmu pengetahuan dan dapat di jadikan pedoman dalam berperilaku dan dapat digabungkan dalam kehidupan sehari-hari(Magdalena etal., 2021).

Ranah kognitif ialah ranah yang mencakup semua kegiatan tentang mental (otak), kemampuan yang dimiliki individu atau siswa tentang menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, membuat, mengevaluasi(Magdalena dkk., 2020). Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramal perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi(Hutapea & PAK, 2022). Ranah psikomotorik ialah merupakan ranah yang berkaitan tentang skil atau kemampuan bertindak setelah seseorang mengalami pembelajaran tertentu.(Amini & Mardianto, 2018).

Terdapat empat tahapan kognitif dengan karakteristik masing-masing yaitu sensorimotor (umur 0-2 tahun), praoperasional (umur 2-7 tahun), operasional konkrit (umur 7-12 tahun), dan oprasional formal (umur 12-18 tahun)(Mu'min, 2013). Sebagian anak dapat mengembangkan kognitif sesuai tahapannya, sebagian lain ada yang berkembang dengan sedikit hambatan, dan ada juga yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitifnya (Susanti, 2017.)

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir yang dipengaruhi oleh kematangan otak untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan peristiwa yang terjadi (Dewi, 2020). Perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya(Jahja, 2019.). Perkembangan kognitif anak meliputi beberapa aspek, salah satunya adalah mengingat. Memahami perkembangan kognitif anak menjadi hal penting bagi seorang pendidik, dengan memahami perkembangan kognitif anak pendidik dapat mengerti bagaimana anak belajar dan bagaimana yang baik untuk mengajari mereka (Pantiwati, 2012).

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan di lapangan menunjukkan masih ada beberapa peserta didik yang masih belum bisa membaca, penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar membaca yaitu berupa menulis huruf, kata, atau kalimat, yang akan dipelajari di papan tulis kemudian guru membacakannya dan peserta didik diminta untuk menirukannya bersama-sama. Hal ini dapat dilakukan beberapa kali, pendidik menggunakan buku paket dalam mengajar membaca sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan, mereka lebih asyik mengobrol dengan temannya, bermain sendiri dan melamun. (Hasna, 2023)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 1 MINU Tri Bhakti At-taqwa ibu Rosmiati, S.Pd, selaku wali kelas 1 menyatakan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam membaca, hal ini disebabkan karena peserta didik belum menghafal abjad, huruf yang bentuknya mirip mereka masih sering tertukar, kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata, dan media yang digunakan pendidik kurang bervariasi karena terkendala waktu yang tidak mencukupi (Rosmiati, 2023). Oleh karena itu peneliti memberikan inovasi baru dengan memberikan edukasi belajar melalui kartu *flashcard* di mana para siswa akan antusias dalam proses belajar mengajar karena kartu *flashcard* terdapat gambar dan juga warna yang menarik perhatian dan juga simpati peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu yang di bentuk menggunakan gambar dengan menggunakan ukuran 12cm x 15cm (Musyadad dkk., 2021). Gambar – gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, gambar pada kartu *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada setiap gambar (Rahman & Haryanto, 2014). Sedangkan menurut (Iswari, 2017) *flashcard* adalah kartu yang berisikan gambar – gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperbanyak kosa kata. Selain memudahkan anak untuk mengetahui nama benda, *flashcard* juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik (Anggraini dkk., 2019).

Beberapa kelebihan media *flashcard* diantaranya, mudah di bawa, dengan ukuran yang kecil kartu *flashcard* dapat disimpan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat di gunakan di mana saja (Sari & Aprilia, 2023). Media pembelajaran *flashcard* ini sudah dirancang berdasarkan teori yang berhubungan dengan kinerja otak, dan lebih mementingkan teori mengenai gaya belajar peserta didik (Arief, 2014).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Widiawati dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Batu Kumbang ” jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ini adalah pada siswa kelas IV SD sedangkan penelitian sekarang ini pada kelas 1 MI, penelitian sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang ini untuk meningkatkan kognitif anak dan subjek mata pelajaran pada penelitian sebelumnya adalah tematik dan sedangkan penelitian sekarang menggunakan pelajaran Bahasa Indonesia (Sri Widiawati, 2021).

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting, salah satunya media yang dapat memberikan inovasi dalam melatih membaca permulaan ini adalah media kartu bergambar (*flashcard*). Penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah media kartu *flashcard* yaitu sebuah kartu bergambar yang diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 MINU Tri Bhakti At-taqwa.

Melihat permasalahan ini, sudah seharusnya dibutuhkan sebuah solusi, salah satunya yaitu dengan menambahkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan

sebuah penelitian yang mengembangkan judul “pengembangan media *flashcard* dalam meningkatkan kognitif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 MINU Tri Bhakti At-Taqwa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019)

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media *Flashcard* di MINU Tri Bhakti At-taqwa kelas 1. Oleh karena itu pendekatan penelitian yang digunakan dengan prosedur *Research and Development* (R&D). Peneliti juga mengacu pada pedoman pada penelitian dan pengembangan pada 10 langkah Borg and Gall dengan memodifikasi menjadi 7 tahapan yaitu: 1) Potensi dan masalah. Tahap ini merupakan tahapan awal peneliti mengumpulkan informasi atau data terkait dengan implementasi *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan informasi atau data ini dilakukan dengan wawancara oleh guru kelas I. 2) Pengumpulan data, peneliti memulai dengan merencanakan dan mengumpulkan data. 3) desain produk, peneliti memulai untuk membuat model awal media *flashcard*. 4) validasi desain, Setelah melakukan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media, peneliti melakukan revisi kembali pada media *flashcard*. 5) perbaikan desain, memperbaiki kelemahan tersebut dengan cara memperbaiki desain. 6) uji coba produk, setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya menguji coba produk yang digunakan. 7) revisi produk, dilakukan untuk penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian (*Research and Development*) ini adalah Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi.

Penelitian ini juga menggunakan uji validitas yang terdiri dari uji validitas oleh ahli materi dan uji validitas oleh ahli media dengan instrumen penelitian berupa angket skala Likert.

Rumus pengolahan data:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mengolah data hasil validitas ahli bahasa dan ahli media, hasil tersebut dikategorikan dalam interval penilaian sebagai berikut:

Tabel 1, kriteria penilaian uji validasi

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran kartu *flashcard* mengikuti langkah-langkah Borg and Gall. Dalam penelitian pengembangan ini hanya dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diuji cobakan diantaranya: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Desain Produk, dan (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji coba produk (7) Revisi produk. Adapun langkah-langkah dalam prosedur penelitian yaitu:

Tahap pertama Potensi dan Masalah Pada tahapan ini menjelaskan dalam menceritakan dan mendapatkan gambaran mengenai masalah yang ada dilapangan. Tahap kedua, pengumpulan data, pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk yaitu, mencari referensi yang berhubungan dengan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Membuat kisi-kisi instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Tahap ketiga, melakukan desain produk, pada tahapan ini pengembangan bentuk produk awal pada pengembangan media *flashcard* dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu mencari materi, menentukan bentuk desain, ukuran, dan warna. Membentuk desain dengan aplikasi canva, lalu mencetak hasil desain dengan ukuran 12cm x 15cm, dan tahap terakhir dengan melaminating produk agar bertahan lama. Tahap keempat validasi desain, yaitu untuk mengetahui kesalahan produk yang telah peneliti buat jika masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Kemudian validasi produk akan dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media. Kriteria yang digunakan dalam penelitian disajikan pada tabel 1.

Tabel 2. Kriteria kelayakan dari validasi ahli media, ahli materi, dan kognitif anak.

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak
61% - 80%	Baik	Layak
41% - 60%	Cukup baik	Cukup layak
21% - 40%	Kurang baik	Kurang layak
< 20%	Sangat tidak baik	Sangat tidak layak

Selanjutnya dibawah ini merupakan hasil uji validitas produk yang sudah dilakukan oleh peneliti disajikan pada tabel 2.

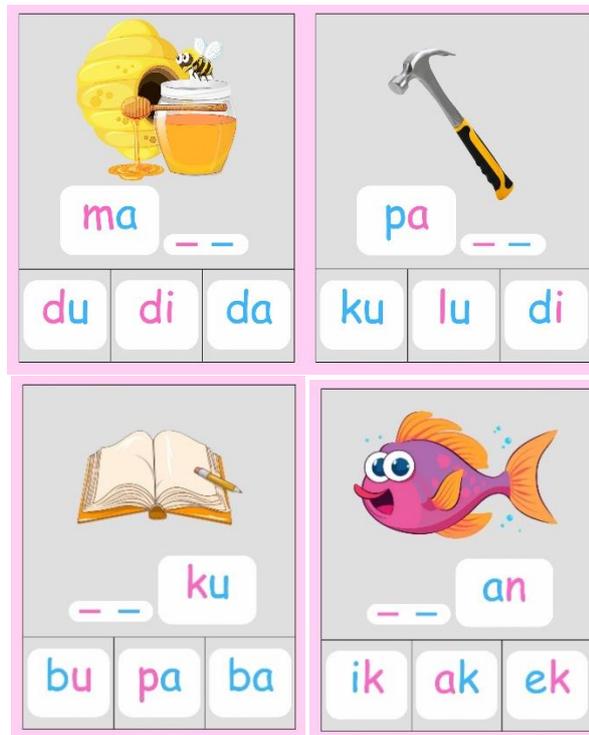
Tabel 3. hasil uji validitas produk

Subjek uji coba	Hasil validitas (%)	Keterangan
Uji ahli materi	78%	layak
Uji ahli media	92,0%	Sangat layak
Kognitif anak	83,1%	Sangat layak

Tahap kelima revisi desain, pada tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada produk yang akan dikembangkan. Dan berikut adalah hasil revisi dari validator ahli materi dan validator ahli media sebagai berikut: (1) pada revisi ahli media yaitu dengan mengganti warna dengan yang lebih cerah, menambah bingkai pada gambar, melaminating produk agar lebih awet. (2) ahli materi, yaitu dengan menambah materi supaya lebih menarik bagi anak.

Tahap keenam uji coba produk, pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba produk dengan melihat ketahanan, kemaksimalan, dan kekuatan produk untuk melihat apakah media *flashcard* layak digunakan atau tidak. Tahap ketujuh, pada tahapan ini peneliti memberikan media yang sudah direvisi

kepada guru dan guru akan mengisi angket validasi yang telah disiapkan sebagai evaluasi produk. Untuk mendapatkan masukan mengenai media *flashcard*. Dari hasil angket yang diberikan pada validator dapat diketahui bahwa media *flashcard* sangat layak di gunakan. Produk media *flashcard* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Produk Media *Flashcard* Yang Dihasilkan

PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian dan pengembangan ini menjelaskan tentang kesesuaian produk akhir yang merujuk pada tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini hanya mengembangkan tuju langkah penggunaan metode R&D yang sudah layak untuk di uji cobakan dilapangan dengan diperkuat dari pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Hasil validasi yang terdiri dari ahli materi dan ahli media dan uji coba skala kecil dan besar serta kelebihan dan kekurangan produk akhir media pembelajaran yang dihasilkan.

Dalam pengembangan media *flashcard* ini, didesain khusus oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva pada pembuatan desain *flashcard*. Pembuatan media dari kertas kimstruk yang di print dan di laminating. Di desain dengan menggunakan aplikasi canva media pembelajaran kartu *flashcard* dibuat melalui dua tahapan berikut: 1) Pembuatan Gambar dengan menggunakan Aplikasi canva) Mencetak hasil gambar. Setelah gambar atau desain sudah dibuat, tahap selanjutnya yaitu mencetak hasil gambar dengan menggunakan kertas kimstruk berukuran A3 Extension (330 cm x 483 cm). Pemilihan kertas ini bertujuan agar media memiliki tingkat keawetan yang baik. Kartu ajaib juga dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan penyajian depan belakang, hal ini bertujuan agar media pembelajaran kartu ajaib lebih praktis dan

mudah dipahami oleh siswa. Dalam desain pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dinilai baik oleh ahli media. Berdasarkan instrumen uji kelayakan untuk ahli media, konsep media pembelajaran kartu *flashcard* dinilai baik karena sudah sesuai dengan indikator. Sedangkan berdasarkan dari hasil validasi ahli materi, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran kartu *flashcard* telah sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, dan sesuai dengan isi materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Subtema 1 aku dan teman baru.

Peneliti merancang khusus pengembangan media dengan optimal sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pada penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan produk yang akan dikembangkan dengan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh sugiyono dan dibatasi hanya dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Dari ke tujuh tahap tersebut, peneliti dapat menghasilkan data yang sudah divalidasi oleh ahli materi dengan skor 39 dan di peroleh persentase sebesar 78,0% termasuk dalam kriteria yang cukup valid, namun memerlukan perbaikan. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media adalah dengan skor 48 dan diperoleh skor 96,0% termasuk dalam kriteria sangat valid. kemudian, peningkatan kognitif anak dapat dilihat melalui hasil kognitif dengan presentase 83,1% dengan begitu kognitif anak menjadi sangat aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa media flashcard merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik, lebih aktif dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

1. Hasil validasi oleh ahli materi dengan skor 39 dan diperoleh persentase 78,0% termasuk kriteria yang cukup valid, namun masih memerlukan revisi. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media adalah dengan skor 48 dan diperoleh persentase sebesar 96,0% termasuk dalam kriteria sangat valid.
2. Hasil peningkatan kognitif anak menjadi meningkat, hal tersebut dapat dilihat melalui hasil observasi kognitif anak dengan nilai presentase 83,1%. Dengan demikian kognitif anak menunjukkan bahwa siswa menjadi sangat aktif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada universitas ma'arif lampung (UMALA) yang selama ini telah menjadi tempat dimana peneliti mencari ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, & Mardianto. (2018). *Konsep Guru dan Pendidikan: Tips untuk Guru Pemula*. Perdana Publishing
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>
- Arief, D. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang. *Al-Ta lim Journal*, 21(1), 18–24.

- Dewi, I. A. P. R. N. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 3. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29391>
- Hutapea, R. H., & PAK, S. (2022). *Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik*. <https://repository.iaknpky.ac.id/repo/handle/123456789/510>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 02. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Jahja, Y. (t.t.). *Psikologi Perkembangan*. Kencana.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132–139.
- MINU Tri Bhakti At-taqwa. (2023, November 9). *Observasiprapenelitian*.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89–99.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- 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>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Rosmiati. (2023, November 9). Wawancara dengan Wali Kelas 1 MINU Tri Bhakti At-Taqwa. *MINU Tri Bhakti At-Taqwa*.
- 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), 2. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Sari, P. M., & Aprilia, N. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Flash Card Pada Sekolah Dasar Kelas 1a Muhammadiyah Pakel. *Strategy : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.51878/strategi.v3i1.2006>
- Setiawan, H. R. (2021). Manajemen kegiatan evaluasi pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial dan Humaniora*, 1(1), 507–511. <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/350>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, Vera Dewi. "Analisis Kemampuan Kognitif dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Kecerdasan Logis-Matematis." *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (28 Maret 2018).
<https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.998>