

Research Article

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen

Mistia Oktavia Santi¹, Tukiyo², Krisna Pebryawan³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Widya Dharma Klaten^{1,2,3}

e-mail: oktaviamistia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini akan membahas media pembelajaran yang mempunyai arti cukup penting dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Jawa. Pembelajaran akan lebih baik dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini membahas media pembelajaran *flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” sebagai perantara dalam proses belajar aksara Jawa. Media pembelajaran ini dirancang dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain R&D dengan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, lembar validasi, serta angket respon. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 89,3% yang termasuk kedalam kriteria “sangat valid”. Sementara dari ahli media diperoleh skor rata-rata 94,5% yang termasuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Media papan “COCOKI” mendapatkan respon dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2024/2025 sebagai pengguna, yaitu sebesar 99% yang termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Proses analisis data dilakukan dari awal hingga akhir dengan mencatat, mengumpulkan data, memilah, mengklarifikasikan, menyintesis, membuat ikhtisar, dan membuat indeksnya. Media pembelajaran *flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media sangat penting pada era sekarang. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan berbagai media pembelajaran yang kekinian.

Kata Kunci: ADDIE, *Flashcard*, Papan COCOKI, Aksara Jawa.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Tujuan belajar adalah mengembangkan kemampuan beradaptasi dengan lebih baik. Kegiatan belajar dapat membuka wawasan seseorang dan memberikan pandangan atau pemikiran yang lebih luas. Hal ini akan sangat berguna untuk menghadapi berbagai macam perubahan yang akan terjadi di waktu yang akan datang.

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

Belajar dan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menambah khasanah pengetahuan dan keterampilan seseorang baik itu pendidik, peserta didik, atau siapapun yang melibatkan lingkungannya dalam rangka menambah pengetahuan dan keterampilannya. Belajar merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku terhadap lingkungannya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya.

Saat ini pendidikan dituntut untuk mampu memainkan perannya sebagai basis dan benteng yang akan menjaga dan memperkuat bangsa. Pendidikan merupakan media untuk mensosialisasi nilai-nilai luhur. Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh mutu proses belajar mengajar, dan mutu proses belajar mengajar ditentukan oleh berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain meliputi peserta didik, kurikulum, pendidik dan tenaga kependidikan, infrastruktur, dana, manajemen, dan lingkungan (Khasani 2019). Prestasi belajar merupakan muara dari segala kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, guru hendaknya memperhatikan dengan seksama berbagai faktor yang dapat mempengaruhi atau menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Potensi yang ada dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan. Salah satu faktor penting yang harus diperhatikan guru adalah berkaitan dengan prinsip belajar. Pemahaman dan keterampilan menerapkan prinsip pembelajaran yang akan membentuk guru mampu mengelola proses pembelajaran secara tepat, sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen. Menurut guru mata pelajaran bahasa Jawa, siswa kelas VII sering mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa, karena belum adanya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan.

Pada proses pembelajaran, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga ketidakjelasan materi yang disampaikan oleh guru maka dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Pakpahan dkk (2020:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke peserta didik dengan menggunakan alat tertentu agar peserta didik dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru. Pengaplikasian media pada saat kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media bisa memudahkan memahami yang abstrak menjadi konkret (Permana, 2021). Media juga mampu membantu guru menjadi lebih mudah berkomunikasi saat pembelajaran ketika mengajarkan suatu materi pelajaran (Nina Indriani et al., 2023).

Media pembelajaran *flashcard* akan membuat pembelajaran lebih menarik karena tampilan visualnya yang dalam dengan pengembangan papan "*COCOKI*". *Flashcard* mempunyai kelebihan yaitu mudah digunakan dan praktis. Dapat merangsang otak untuk mengingat informasi lebih lama dan mudah dibawa kemana saja (Ari Winangun, 2020). Kolaborasi dengan papan "*COCOKI*" yang memiliki 3 ruas berurutan dari paling atas untuk *sandhangan*, ruas kedua *aksara nglegena* dan ruas ketiga untuk *sandhangan* atau *pasangan*. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (litbang, research and development, R&D) adalah metode yang diterapkan untuk penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam proses penelitian. Penggunaan model ini karena menyesuaikan kebutuhan penelitian dan langkah-langkahnya tersusun dengan sistematis. Hal ini didukung dengan pernyataan Permana dkk.(2023) bahwa model ADDIE adalah model yang tersusun dengan baik dan penerapannya

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

mudah sehingga dapat memudahkan peneliti. Menurut Dick dan Carry (dalam R. Septianingsih & D. Safitri, 2023) terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tiga puluh satu siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen berpartisipasi dalam penelitian ini, bersama dengan guru yang bertugas sebagai ahli media dan materi. Wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa, lembar validasi dari pakar media dan materi Bahasa Jawa, dan survei respons siswa adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data. Selanjutnya, teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menguji temuan penelitian. Saran dan umpan balik dari ahli digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Secara bersamaan, data numerik atau kuantitatif diperoleh dari hasil skor validasi ahli dan jawaban atas respon siswa untuk media yang dihasilkan. Skala *likert* digunakan dalam alat validasi ahli dan diklasifikasikan lebih lanjut berdasarkan persyaratan kelayakan deskriptif. Skala likert tersebut menggunakan rentang skor dari 1 sampai dengan 5 yang memiliki kriteria dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik”. Sedangkan angket respon siswa menggunakan skala guttman yang terdiri dari dua pilihan “ya” memiliki skor 1 atau “tidak” yang skornya 0 (Sugiyono, 2013). Kemudian, setelah dihasilkan skor validasi dan respon siswa, masing-masingnya dilakukan perhitungan untuk dihasilkan persentase hasilnya yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria yang telah ditentukan. Berikut ini rumus perhitungan yang digunakan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor keseluruhan}} \times 100$$

Selanjutnya, persentase hasil validasi dikategorikan kepada kriteria pencapaian kevalidan. Jika hasilnya <20% (tidak valid dan diperlukan revisi atau perbaikan), rentang 21-40% (kurang valid dan diperlukan revisi), rentang 41-60% (valid dan diperlukan revisi), rentang 61-80% (valid dan dapat digunakan tanpa revisi), serta rentang 81-100% (sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan) (Arikunto, 2010). Kemudian, hasil respon siswa juga dikategorikan ke dalam kriteria penilaian hasil angket siswa, yaitu Jika hasilnya <20% yang berarti “sangat kurang”, rentang 21-40% berarti “kurang”, rentang 41-60% berarti “cukup”, rentang 61-80% berarti “baik”, serta rentang 81-100% berarti “sangat baik” (Kartini & Putra, 2020).

HASIL DAN PENELITIAN

Tahap Analisis

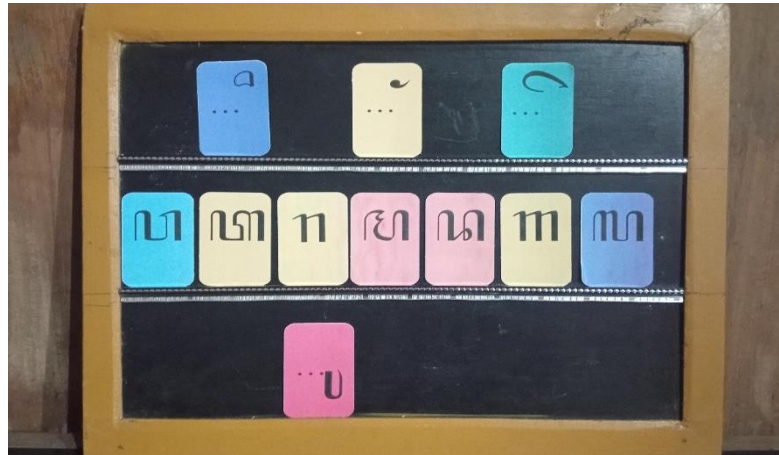
Pada tahap pertama ini, telah dilakukan analisis kebutuhan, analisis pengguna dan kebutuhan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Jawa, dari hasil wawancara didapatkan permasalahan, yaitu (1) siswa kesulitan mengenal beberapa aksara, (1) siswa kesulitan membedakan beberapa aksara seperti aksara “ha” dengan aksara “la”, aksara “ca” dengan aksara “wa”, serta pasangan aksara “ca” dengan aksara “ba”, (3) siswa kesulitan membaca suku kata dalam aksara Jawa. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran membaca aksara Jawa sebagai upaya mengatasi permasalahan yang terjadi. Analisis pengguna dilakukan kepada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen, yaitu dalam pembuatan media ini tentunya memperhatikan media dari segi warna, tulisan, serta desainnya agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Tahap Pengembangan

Setelah melewati tahap analisis dan perancangan, peneliti mengembangkan media berdasar kepada hasil analisis dan desain yang dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahap awal

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

dari pengembangan ini adalah membuat desain di Canva, kemudian mengatur ukuran kartu agar mudah digunakan. Ukuran papan “COCOKI” disesuaikan dengan kartu *Flashcard* yang akan digunakan dan ringan saat dibawa agar terlihat dengan jarak terdekat dengan siswa. Hasil akhir dari pengembangan media yang dilakukan peneliti dijadikan suatu media pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat digunakan pada saat pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.



Gambar 1. Papan “COCOKI” sebagai pengembangan media pembelajaran *Flashcard*

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji kelayakan dari para ahli. Hasil rekapitulasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

NO.	VALIDATOR	PERSENTASE
1	AHLI MATERI 1	85%
2	AHLI MATERI 2	88%
	RATA-RATA	86,5%
	KRITERIA	Sangat Valid

Ahli

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

NO.	VALIDATOR	PERSENTASE
1	AHLI MATERI 1	90%
2	AHLI MATERI 2	96%
	RATA-RATA	93%
	KRITERIA	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” dinyatakan “sangat valid” oleh ahli materi dengan persentase sebesar 86,5%. Berdasarkan tabel 2. ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti “sangat valid” dengan persentase sebesar 93%. Dengan demikian, media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” dapat dinyatakan layak dan dapat dipergunakan. Namun, peneliti tetap mendapatkan masukan serta saran para ahli demi menghasilkan media yang maksimal.

Tahap Implementasi

Setelah produk dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan implementasi media melalui kegiatan uji coba media kepada 31 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen. Setelah melakukan ujicoba, peneliti melakukan pengarahan dan pendampingan pengisian angket respon siswa. Dari ujicoba tersebut, didapatkan hasil respon siswa yang

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

NO.	ASPEK	SKOR PEROLEHAN	SKOR KESELURUHAN	KRITERIA
1	Mudah digunakan	95%		
2	Menarik dalam pembelajaran	98%	97%	Sangat Baik
3	Manfaat saat proses belajar	97%		

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 97% yang termasuk kedalam kriteria “sangat baik”.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir. Evaluasi dilakukan pada semua tahapan. Dalam pengembangan media, peneliti memperoleh masukan serta saran dari para ahli untuk memaksimalkan penyajian media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI”. Peneliti mendapatkan saran dari ahli materi 1 untuk mengubah papan “COCOKI” menjadi permainan edukasi. Selain itu, peneliti juga mendapatkan saran dari ahli media 2 untuk menambahkan aksara yang penulisannya tergolong rumit. Terakhir, pada saat uji coba juga terdapat beberapa hal yang menjadi catatan evaluasi, yaitu terdapat siswa yang tidak bisa menggunakan papan “COCOKI” secara langsung karena tidak mendapatkan giliran.

Pembahasan

Media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” didasarkan pada temuan masalah saat pembelajaran di SMP Negeri 2 Sidoharjo, yaitu siswa kelas VII mengalami kesulitan mengenal dan membedakan beberapa aksara serta kesulitan membaca kata atau kalimat bertuliskan aksara Jawa. Media yang dikembangkan disajikan secara interaktif, dengan penggunaan *flashcard* dan papan “COCOKI” sebagai penunjuk fungsi *sandhangan* dan *pasangan* sehingga dapat meningkatkan kepekaan siswa. Siswa dapat membedakan penggunaan *sandhangan* dan *pasangan* lebih tepat dan membantu siswa untuk mudah mengingat aksara Jawa yang sedang dipelajari.

Hal ini sejalan dengan Ramli (2012) penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman materi, daya cerna serta daya ingat siswa terhadap materi juga dapat meningkat dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata untuk siswa. Kemudian, diperkuat juga oleh Magdalena dkk. (2021) penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, minat serta motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan media berdasar kepada hasil analisis dan desain yang dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahap awal dari pengembangan ini adalah membuat desain di Canva, kemudian mengatur ukuran kartu agar mudah digunakan. Ukuran papan “COCOKI” disesuaikan dengan kartu *Flashcard* yang akan digunakan dan ringan saat dibawa agar terlihat dengan jarak terdekat dengan siswa.

Media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” dinyatakan “sangat valid” oleh ahli materi dengan persentase sebesar 86,5% dan ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti “sangat valid” dengan persentase sebesar 93%. Dengan demikian, media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” dapat dinyatakan layak dan dapat dipergunakan. Setelah produk dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan implementasi media melalui kegiatan uji coba media kepada 31 orang siswa kelas VII di SMP

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

Negeri 2 Sidoharjo Sragen. Setelah melakukan ujicoba, peneliti melakukan pengarahannya dan pendampingan pengisian angket respon siswa. Respon siswa menunjukkan bahwa hasil angket memperoleh persentase sebesar 97% yang termasuk kedalam kriteria “sangat baik”.

Pada aspek “Mudah digunakan” mendapatkan persentase sebesar 95%, untuk “Menarik dalam pembelajaran” mendapatkan persentase sebesar 98% dan “Manfaat saat proses belajar” mendapatkan persentase sebesar 97%. Selain itu, dari kegiatan uji coba juga terlihat bahwa kebanyakan siswa terlihat senang saat menggunakan media karena siswa ingin mencoba media yang peneliti kembangkan secara berkali-kali, khususnya pada materi membaca aksara Jawa. Hal ini sesuai dengan Junaidi (2019) media dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif. Kemudian, diperkuat juga dengan pendapat Alti dkk. (2022) dengan kehadiran media pembelajaran juga, siswa memperoleh banyak pengalaman baru yang nyata dan minat serta motivasi siswa untuk belajar juga dapat meningkat.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Penelitian dari Genjek Susilowati dan Deni Setiawan (2019), dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard aksara Jawa layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD N Salamsari. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli media sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak, sedangkan persentase yang dicapai oleh ahli materi adalah 96,7% dengan kriteria sangat layak dan persentase respon siswa sebesar 99,4% dengan kriteria sangat antusias dan persentase respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat antusias. Hasil belajar uji skala besar untuk keterampilan membaca dan menulis mengalami peningkatan, dibuktikan pada hasil rata-rata posttest kelas IV pada keterampilan membaca aksara Jawa yaitu 75,1 dibandingkan dengan rata-rata pretest yang hanya 51,8 perolehan n-gain sebesar 0,483 dengan kriteria sedang, dan untuk keterampilan menulis aksara Jawa yaitu 75,90 dibandingkan dengan rata-rata pretest yang hanya 52,97 perolehan n-gain sebesar 0,487 dengan kriteria sedang. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa flashcard aksara Jawa mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa.

Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto dan Ida (2019), dengan judul “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Paccerrakkang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan media flashcard pada siswa kelas I SD Inpres Paccerrakkang mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian rerata pada pratindakan persentasenya sebesar 41,38%, pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 59,38% meningkat menjadi 84,37% pada siklus II. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara. Langkah-langkah penelitian dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan media flashcard. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” mampu meningkatkan kemampuan membaca pada siswa yang memberikan beberapa keuntungan, antara lain meningkatkan pengenalan aksara Jawa, pembelajaran yang menyenangkan dan mempercepat proses menghafal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dengan pengembangan papan “COCOKI” mudah digunakan dan efektif dalam mengenalkan aksara Jawa, sehingga memberikan banyak manfaat seperti membantu meningkatkan motivasi anak terhadap pengenalan aksara Jawa. Kelebihan dari media ini yakni mudah dibawa, guru dan orang tua juga tidak memerlukan keahlian khusus dalam membantu belajar aksara Jawa menggunakan papan

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

“COCOKI”. Namun yang perlu diperhatikan bahwa penggunaan *flashcard* aksara Jawa perlu mendapat pendampingan dengan guru atau orang tua, sehingga anak-anak mengetahui batasan-batasan dalam menggunakan *flashcard* aksara Jawa. Penelitian yang telah dilakukan juga terdapat tiga fokus penelitian ini, yaitu (1) Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan berdasar pada model ADDIE dan menghasilkan media pembelajaran papan “COCOKI”. Dalam media tersebut, disajikan *flashcard* dan papan “COCOKI” pada materi mengenal dan membaca aksara Jawa. (2) Hasil respon siswa terhadap media *flashcard* dan papan “COCOKI” termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 97%. Hal tersebut mendeskripsikan bahwa respon siswa terhadap media *flashcard* dan papan “COCOKI”. Penelitian ini juga menghasilkan temuan bahwa pembelajaran lebih asyik dengan media *flashcard* dan papan “COCOKI” dibandingkan menggunakan *handphone* yang cenderung lebih menyukai *game online*.

Daftar Pustaka

- Adinda, R., & Nurulaini, S. (2024). Pengaruh Metode Kata Lembaga Terhadap kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. 2(2), 321–327.
- Agnes Devita Maeswaty, Effy Mulyasari, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Agnes. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. ISSN 2443-3667 (print) 2715-4564 (online)29738(Agustus), 170–180. amy.thompson@wearesocial.net. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Anggy Giri Prawiyogi, Sri Wulan Anggraeni, Andes Safarandes Asmara, Yulistina Nur DS, D. M. (2024). Penggunaan Media Papan Flanel Baca (Panelca) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(1), 5–24. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Cahyanti, N. R., William, N., Nurmalasari, W., & Santosa, A. B. (2023).
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Indriani, Nina, Siti Rodliyah Eka Agustina, Alifa Feby Nur Aini, & Dita Dwi Cahyani. (2023). Android-Based Application As a Media To Support the Learning and Preservation of Java Language for Mi/Sd Students. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 205–223. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v10i2a7.2023>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khasani, Akrom. 2019. *ASAS-ASAS PEMBELAJARAN*. Sumatera Utara : PT. Mifandi Mandiri Digital
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat

Papan COCOKI Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen.

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. EDISI : *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190–196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/pelita.viii.107>
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Model Desain Addie Pada Pembelajaran Di Sd Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.viii.332>
Vol. 10, No. 3, 2024 ISSN 2443-3667(print) 2715-4564 (online)2974
- Rafika, N., Pgri, U., & Kartikasari, M. M. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(0), 301–306. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1580>
- Rahmi Mudia Alti, Silalahi, D. E., Arifianto, Herman, I. K., Hapsari, E. N. M. S., Jubaidah, W., Kurniawan, & Yunitasari, D. (2022). Media Pembelajaran. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In IAIN Antasari Press.
- Sugiyono, prof., D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In Alfabeta, CV(Issue April, p. 140).
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Winangun, Ari. (2020). PENGENALAN LIFE SCIENCE BAGI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA FLASHCARD BERKONTEN LOKAL. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–10.