

**PENGEMBANGAN FLASHCARD “SPOKEN” UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT AKTIF
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Grace Agwiandini¹, Gamaliel Septian Airlanda²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
1292020506@student.uksw.edu, gamaliel.septian@uksw.edu,

ABSTRACT

The habit of communicating with English in daily life causes a decrease in students' ability to speak Indonesian. This research aims to develop Flashcard "SPOKEN" can improve the ability to write active sentences in grade 2 students in learning Indonesian at SD Karunia Global School Jambi. The method used in this study is Research and Development (RnD) which is adapted from Sukmadinata with the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate) research and development model. Flashcard "SPOKEN" is used in Indonesian for grade 2 in active sentence material. The design uses cards containing words equipped with elegance and images. Flashcards contain sentence elements, namely Subject, Predicate, Object, and Description (SPOK). A validation score of 93% was obtained from media experts with the category of "Very Valid". From material experts, a validation score of 80% was obtained with the criteria of "Valid". Meanwhile, for linguists, a validation score of 80% was obtained with the criterion of "Valid". From the results of this percentage, the flashcard learning media "SPOKEN" can be declared feasible to be tested on a limited basis. The results of the questionnaire obtained from student responses averaged 91% with the category "Very Interesting". Meanwhile, the results of the teacher response questionnaire received a percentage of 100% with the category "Very Valid". The average score obtained by students was 64.18 and the posttest score obtained was 85.39. The results of the T Test showed that the significance value (Sig) of the measurement data was $0.000 < 0.05$.

Keywords: Writing, Active Sentences, Flashcard

ABSTRAK

Kebiasaan berkomunikasi dengan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan menurunnya kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Flashcard “SPOKEN” dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat aktif pada siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Karunia Global School Jambi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* yang diadaptasi dari Sukmadinata dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate). Flashcard "SPOKEN" digunakan dalam Bahasa Indonesia untuk kelas 2 pada materi kalimat aktif. Perancangannya menggunakan kartu berisi kata yang dilengkapi keترangan dan gambar. Flashcard memuat unsur kalimat yaitu Subyek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Diperoleh nilai validasi sebesar 93% dari ahli media dengan kategori “Sangat Valid”. Dari ahli materi diperoleh nilai validasi 80% dengan kriteria

“Valid”. Sedangkan, pada ahli bahasa diperoleh nilai validasi sebesar 80% dengan kriteria “Valid”. Dari hasil presentase tersebut maka media pembelajaran flashcard “SPOKEN” dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan secara terbatas. Hasil angket yang didapatkan dari respon siswa rata-rata 91% dengan kategori “Sangat Menarik”. Sedangkan, hasil angket respon guru mendapatkan presentase 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 64.18 dan nilai postest yang diperoleh yaitu 85.39. Diperoleh hasil uji T Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) dari data pengukuran yaitu $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Menulis, Kalimat Aktif, Flashcard

A. Pendahuluan

Saat ini banyak sekolah internasional di Indonesia. Sekolah tersebut mengadaptasi kurikulum nasional dan kurikulum luar negeri. Saat pembelajaran di sekolah juga menggunakan bahasa Indonesia dalam pembelajaran tertentu seperti PPKn dan Bahasa Indonesia. Namun, saat berkomunikasi siswa cenderung menggunakan bahasa Inggris, sehingga siswa kurang memahami bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar (Silvia & Hadiyanto, 2019). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari 4 aspek keterampilan bahasa yaitu (1) Keterampilan menyimak; (2) Keterampilan berbicara; (3) Keterampilan membaca, dan (4) Keterampilan menulis (Alfiananda & Indahyati, 2022). Menulis kalimat termasuk

dalam kegiatan keterampilan menulis yang produktif dan ekspresif. Keterampilan tersebut merupakan salah satu unsur penting yang harus dipelajari oleh siswa. Karena menulis adalah proses penyampaian suatu ide, informasi, sikap, dan argumen kepada pembaca melalui sebuah kalimat agar tercapai maksud dan tujuan yang akan disampaikan (Prabowo et al., 2021). Tahap awal untuk siswa sekolah dasar yaitu mempelajari menulis kalimat aktif terlebih dahulu. Menurut KBBI, Kalimat aktif merupakan kalimat yang subjeknya melakukan perbuatan dalam predikat verbalnya. Kalimat aktif memiliki pola Subjek, Predikat, Objek, Keterangan (S-P-O-K) (Tarmimi & dan Sulistiawati, 2019). Unsur terpenting dalam sebuah kalimat yaitu adanya subjek dan predikat. Selain itu, objek dan keterangan merupakan unsur pendukung. Kalimat aktif mempunyai verba yang aktif dan

ditandai dengan penggunaan kata kerja mengandung awalan me-, ber-, dan berbentuk kata dasar seperti tidur, pergi, mandi, dan sebagainya menurut Alwi dalam (Solekha & Mulyono, 2021). Pendapat yang disampaikan oleh Kridalaksana dalam (Solekha & Mulyono, 2021) menurutnya sebuah kalimat dapat dikatakan kalimat aktif jika subjek dalam kalimat tersebut merupakan pemeran utama atau pelaku yang melakukan perbuatan.

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbasis teks. Sehingga diperlukan pemahaman dan penguasaan bahasa Indonesia terutama dalam kalimat aktif. Saat ini masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan untuk membuat maupun menentukan pola kalimat, terutama kalimat aktif. Maka, tidak banyak siswa yang menguasai keterampilan tersebut. Kurangnya media pembelajaran yang lain terkadang membuat murid merasa bosan dan kurang memahami dengan materi yang diajarkan. Belum ada media yang dapat menarik minat anak dan membuat mereka ingin belajar menulis, karena guru hanya mencontohkan tulisan di papan tulis

sebelum menyuruh siswa untuk menuliskan di buku masing-masing (Madiun, 2023). Media yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas sehingga diperlukannya media yang lain yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Maka, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat dipahami dan menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus dalam hal menulis (Hidayah et al., 2020). Media pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif dalam memahami suatu pembelajaran. Dengan adanya media tersebut memudahkan antara guru dengan siswa, yaitu guru dapat menjelaskan dengan mudah serta medianya berbentuk konkret atau asli sedangkan siswa dapat memahami dan melakukan praktik langsung dengan jelas.

Flashcard adalah bentuk media pembelajaran berupa kartu berisi gambar dan kata-kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa namun cenderung kecil (Hafidzoh Rahman et al., 2021). Media flashcard ini dapat menambah perbendaharaan kata untuk siswa pada aspek kebahasaannya. Beberapa hasil penelitian yang sudah

dilakukan oleh peneliti mengenai media pembelajaran *Flashcard* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dinda Alfiananda & Rohmah Indahyati bahwa penggunaan media gambar berupa *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas 1 SDIT Ibnu Khaldun (Alfiananda & Indahyati, 2022). Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Nursani bahwa media *Flashcard* di kelas 1 SDN Kamunti mengalami peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa sebesar 40,03% dengan kategori kurang baik pada siklus I, namun mengalami ketuntasan dengan presentase 83,79% pada kategori sangat baik di siklus II (Nursani, 2020). Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ade Prabowo, Junaidi Indrawadi, dan Ulil Amrii mengatakan bahwa penggunaan media gambar *Flashcard* dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 SD dalam menulis permulaan materi kalimat sapaan tema fabel dan keberagaman secara sederhana dengan bahasa tulis (Prabowo et al., 2021).

Manfaat media *flashcard* untuk pembelajaran menurut (Susilawati et al., 2023) yaitu (1) Pembelajaran

menjadi lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar, (2) Siswa dapat memahami materi yang diajarkan karena bahan ajar lebih jelas maknanya, (3) Metode mengajar lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, (4) Banyak melakukan kegiatan belajar, seperti siswa akan didorong untuk melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, tanya jawab, dan lain-lain.

Maka dilakukan penelitian tentang “Pengembangan *Flashcard* “SPOKEN” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Aktif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Karunia Global School Jambi pada siswa kelas 2. Dengan menggunakan metode riset dan pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D)* dapat diartikan suatu penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan produk yang baru atau mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat

dipertanggungjawabkan (Wibowo & Koeswanti, 2021). Dari penjelasan tersebut Research and Development (R&D) digunakan untuk mengembangkan sebuah inovasi dari sebuah produk yang sudah ada dan membuat inovasi untuk produk baru. Maka penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate).

Pengembangan media ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* yang diadaptasi dari Sukmadinata. Terdapat 3 tahapan pengembangan yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Produk, 3) Uji coba produk. Beberapa tahapan penelitian yang dilakukan yaitu studi pustaka, studi lapangan, penyusunan draft produk, Uji coba terbatas, Uji coba lebih luas, pre-test, perlakuan, post-test. Sebelum diimplementasikan diperlukan pengujian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Karena di tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dikembangkan melalui penilaian oleh seorang ahli. Diperlukannya saran dan kritik dalam pengembangan sebuah produk flashcard "SPOKEN".

Saran dan kritik tersebut akan digabungkan untuk merevisi produk agar layak ketika diimplementasikan kepada siswa. Kelayakan sebuah produk menggunakan lembar validitas dan dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria dan Nilai

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak layak (TL)

Sedangkan, validasi dari para ahli dikategorikan melalui kriteria sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Validasi

Interval	Kategori
1% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Selain itu, sebuah produk juga dinilai oleh guru dan siswa melalui lembar angket penilaian. Penilaian tersebut dikategorikan melalui kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Guru dan Siswa

Interval	Kategori
1% - 20%	Tidak Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
61% - 80%	Menarik
81% - 100%	Sangat Menarik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah pengembangan media Flashcard SPOKEN dengan materi kalimat aktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui berbagai tahapan. Tahap pertama yaitu studi pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan berbagai sumber penelitian yang digunakan sebagai kebutuhan dasar dalam penyusunan sebuah produk. Buku maupun jurnal dapat dijadikan acuan untuk memperjelas arah penelitian yang dilakukan. Media pembelajaran Flashcard SPOKEN dapat menjadi sarana untuk mengajar guru dalam menyampaikan materi yang menyenangkan sambil bermain. Selanjutnya, melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SD Karunia Global School Jambi. Media yang digunakan oleh guru sudah bervariasi dengan menggunakan video maupun ppt. Namun, pada praktiknya guru masih fokus dengan menggunakan buku dan ceramah. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap yang kedua yaitu melakukan analisis, merancang produk yang akan dibuat, dan

melakukan pengembangan dari produk tersebut. Penulis menganalisis kebutuhan media pembelajaran sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran Flashcard SPOKEN yang berfokus pada materi kalimat aktif, karena siswa masih kesulitan dalam menyusun sebuah kalimat. Tahap ini bertujuan mengetahui kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk membuat media pembelajaran Flashcard SPOKEN materi kalimat aktif. Setelah itu, tahap merancang produk yang akan dikembangkan. Nama media yang dikembangkan yaitu "SPOKEN" yang merupakan singkatan dari Subjek, Predikat, Objek, Keterangan. Warna desain dari flashcard dibedakan menjadi beberapa warna. Warna kuning menunjukkan subjek, hijau menunjukkan predikat, biru menunjukkan objek, dan merah menunjukkan keterangan. Desain pada flashcard SPOKEN berisikan gambar ilustrasi disertai kata. Pada satu kartu terdapat 2 sisi yaitu bagian logo dan keterangan gambar serta karta. Media flashcard akan dicetak dengan ukuran 6 x 9 cm menggunakan bahan karton 310 gsm.

Flashcard “SPOKEN” digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 Desain Flashcard

Tahap yang ketiga yaitu melakukan pengujian dan implementasi. Uji coba dilakukan melalui validasi. Validasi telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa melalui online. Hasil validasi ahli media diperoleh dengan presentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat valid”. Sedangkan, hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 80% termasuk dalam kategori “Valid”, dan hasil validasi dari ahli bahasa juga

memperoleh presentase 80% yang termasuk dalam kategori “Valid”. Sehingga diperoleh hasil kelayakan dari media Flashcard “SPOKEN”.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase keseluruhan %	Kategori
Desain Media	90	Sangat valid
Konten Media	93,3	Sangat valid
Penyajian Media	100	Sangat valid
Average %	93%	Sangat valid

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase Keseluruhan %	Kategori
Materi	80	Valid
Tata Bahasa	80	Valid
Ilustrasi	80	Valid
Average %	80	Valid

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Presentase Keseluruhan %	Kategori
Kaidah Bahasa	80	Valid
Keterbacaan dan Komunikatif	80	Valid
Average %	80	Valid

Pada tahap keempat merupakan tahap mengimplementasikan produk media pembelajaran pada situasi yang nyata. Pengimplementasian dilakukan dengan cara uji coba secara langsung di sekolah. Uji coba

dilakukan di satu kelas yaitu kelas 2B dengan siswa berjumlah 19. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu mengerjakan soal pretest terlebih dahulu, lalu siswa memainkan media Flashcard "SPOKEN" bersama. Cara bermain flashcard tersebut dengan cara disusun sesuai dengan unsur kalimat yaitu SPOK. Para siswa memainkannya secara berkelompok, lalu mereka bersama-sama menyusun sebuah kalimat dan ditulis di sebuah kertas. Setelah itu, diberikan soal posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi kalimat aktif melalui media pembelajaran yang telah diajarkan. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 64.18 dan nilai posttest yang diperoleh yaitu 85.39. *Pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui Uji-T Test menggunakan SPSS 22. Diperoleh hasil uji T Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) dari data pengukuran yaitu $0,000 < 0,05$. Adanya perbedaan antara pretest dan posttest yang signifikan. Terdapat pengaruh yang bermakna dengan perbedaan perlakuan yang telah diberikan.

. Setelah dilakukannya uji coba terbatas kepada siswa, maka siswa

dan guru juga memberikan penilaian dengan mengisi angket yang disediakan. Hasil angket penilaian dari guru terhadap media flashcard yaitu media yang dibuat memiliki desain yang menarik, materi yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran siswa kelas 2 SD, materi yang disajikan dalam pembelajaran mudah dipahami oleh siswa, bahasa yang digunakan dalam flashcard juga mudah untuk dimengerti. Penggunaan flashcard tersebut dapat mendorong interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, serta media flashcard ini dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Presentase yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 100%, maka hasil yang didapatkan dari presentase tersebut termasuk kategori "Sangat Menarik".

Sedangkan, hasil angket yang diperoleh dari siswa kelas 2 SD Karunia Global School Jambi dengan responden berjumlah 19 siswa, maka diperoleh presentase keseluruhan sebesar 91%. Hasil yang didapatkan menunjukkan kategori "Sangat Menarik". Penelitian yang sudah dilakukan oleh (Isti Fauzia et al., 2022) bahwa salah satu cara untuk mengoptimalkan pembelajaran

menulis dan meningkatkan motivasinya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual. Maka, adanya media pembelajaran sangat membantu proses dalam belajar mengajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan siswa dengan mudah.

E. Kesimpulan

Langkah yang digunakan dalam pengembangan dan penelitian media flashcard "SPOKEN" materi kalimat aktif menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sukmadinata dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan produk dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dan yang terakhir 3) Pengujian produk.

Kelayakan media flashcard "SPOKEN" diujikan kepada 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Diperoleh nilai validasi sebesar 93% dari ahli media dengan kategori "Sangat Valid". Dari ahli

materi diperoleh nilai validasi 80% dengan kriteria "Valid". Sedangkan, pada ahli bahasa diperoleh nilai validasi sebesar 80% dengan kriteria "Valid". Dari hasil presentase tersebut maka media pembelajaran flashcard "SPOKEN" dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan secara terbatas di SD Karunia Global School Jambi dengan revisi sesuai saran dan komentar dari para ahli.

Penilaian ketertarikan penggunaan media flashcard "SPOKEN" diperoleh melalui angket respon siswa dan guru. Hasil angket yang didapatkan dari respon siswa rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Menarik". Sedangkan, hasil angket respon guru yang diisi oleh salah satu guru Bahasa Indonesia SD Karunia Global School mendapatkan presentase 100% dengan kategori "Sangat Valid"

DAFTAR PUSTAKA

- Linda, S. C., & Hadiyanto, H. (2019). Kesiapan dan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar gugus 01 baruah gunuang. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532.
- Alfiananda, D., & Indahyati, R. (2022). Peningkatan

- Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Media Flash Card. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(2), 98–114.
<https://doi.org/10.61227/arji.v4i2.79>
- Tarmini, W., & Sulistyawati, R. (2019). Sintaksis bahasa indonesia. *Jakarta: UHAMKA*.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Nursani, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 SDN Kamunti Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
<https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1688>
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Susilawati, E., Ridwan, A., & Madyan, M. (2023). Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Proses Pembelajaran. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 17–32.
<https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.204>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- Isti Fauzia, F., Siti Salamah, I., Fikri Zulfikar, M., & Taufiqul Hakim, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384.
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- Prabowo, A., Indrawadi, J., & Amrii, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3219–3228.
- Bere, F. B., Handini, O., & Apriliana, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Media Flash Card Dengan Pendekatan Saintifik Bagi

- Peserta Didik. *Jurnal Agama Sosiasal Dan Budaya*, 5(3), 2599–2473.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Madiun, U. P. (2023). *Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Dengan Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Melalui Bahan Ajar Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 2(1), 421–433.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah (Jurnal Pendidikan Islam)*, 4(2), 106–113.
- Selfiyanti, B., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). *Peningkatan Literasi Berbicara Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II SD*. 6, 59–68.
- Arista, N. L. P. Y., & Putra, D. K. N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbasis Literasi terhadap Keterampilan Menulis dalam Bahasa Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 284.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19413>
- Sari, E., Aprinawati, I., & Ananda, R. (2021). Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 250–262.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2036>
- Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7360–7367.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- 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*, 16(3), 305.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- W E Lestari, Hartono, dan K. (2020). *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik*

Kelas III SDN Tegalayu No. 96
Surakarta Tahun Ajaran
2019/2020. 96, 70–75.

- 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*, 8(Agustus), 170–180.
<http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/view/731%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/viewFile/731/738>
- Solekha, I., & Mulyono. (2021). Penggunaan Kalimat Aktif dan Pasif Pada Novel “Rindu” Oleh tere Liye kajian Sintaksis. *Bapala*, 8(03), 135–145.