

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
(FLASHCARD) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
PADA MATERI BAHASA INDONESIA MENGENAL PERASAAN DI
KELAS 2 SD SWASTA CITRA KASIH**

Fransiscus Octavianus Sitorus¹, Arrini Shabrina Anshor²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat e-mail : fransiscusoctavianussitorus@umnaw.ac.id,
shabrinaansh@umnaw.ac.id

Correspondence author: fransiscusoctavianussitorus@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop flashcard media to improve writing skills on Indonesian language material recognizing feelings in grade II of elementary school. This study is a research and development (Research and Development) using the ADDIE development procedure consisting of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument used to collect data is a questionnaire given to several expert reviewers, namely material expert reviewers, learning media expert reviewers, teacher responses and student responses. The validation score obtained from the material expert reviewer is 90. The learning media expert is 86. The teacher's response is 100 and the student's response is 89.2. From these scores, it can be said that the flashcard media to improve writing skills on Indonesian language material recognizing feelings that is developed is "Very Eligible" to be used in the learning process.

Keywords: *Development; FlashCard; Writing Skills; Indonesian.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan di kelas II SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media pembelajaran, respon guru dan respon siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi adalah sebesar 90. Ahli media pembelajaran sebesar 86. Respon guru 100 dan respon siswa sebesar 89,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi

Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; FlashCard; Kemampuan Menulis; Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan untuk masyarakatnya. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) dan perlu adanya diadakan suatu pengajaran.

Abdul Latif menyebutkan bahwa pengajaran adalah pemikiran tentang penerapan prinsip-prinsip umum mengajar tersebut di dalam pelaksanaan tugas mengajar dalam suatu situasi interaksi pengajaran interaksi tenaga pendidik dengan murid tertentu yang khusus baik berlangsung dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan observasi awal di SD Swasta Citra Kasih ditemukan berbagai masalah dalam

pembelajaran yaitu, kurangnya media bergambar sehingga guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media pembelajaran dan sumber belajar di ruangan kelas. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dengan pemaparan materi yang kurang tepat atau kurang efektif itulah yang menyebabkan anak kurang dalam belajar sehingga dengan demikian peserta siswa itu kurang aktif, selain itu peserta didik kurang mampu dalam menulis didalam kelas dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sehingga membuat peserta didik kurang memperhatikan guru dan kurang mendengarkan penjelasan dari guru. Berdasarkan pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media menjadi salah satu masalah utama yang harus diperhatikan dan selain itu dengan kurangnya penggunaan media, disini juga terlihat bahwa peserta didik kurang mampu dalam menulis apa yang diperintahkan oleh Guru

Oleh karena itu peneliti memilih solusi yaitu dengan menggunakan kartu kata bergambar sebagai konsekuensi untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis. Peneliti akan melakukan membuat media. Media yang akan dipergunakan adalah media kartu bergambar (*Flashcard*). Tujuan

dibuat *Flashcard* adalah untuk mengatasi kurangnya menulis peserta didik, itulah yang akan membuat adanya kemampuan menulis agar peserta didik dapat bisa mampu menulis dengan demikian mempunyai kemampuan menulis. Kemampuan menulis adalah bentuk kemampuan berbahasa yang menyampaikan ide dan pikiran penulis dalam bentuk rangkaian kata, frasa, kalimat, paragraf, bahkan wacana yang memiliki makna Hal ini terjadi karena dengan menulis kita bisa mendapatkan ilmu pengetahuan/wawasan baru. Dengan menulis ini kita dapat memperoleh informasi melalui kegiatan tersebut. Dalam meningkatkan kemampuan menulis itu maka peneliti akan membuat *flashCard* (Kartu Bergambar) *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh domain untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Dari Teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Flashcard* adalah suatu kartu yang didalam kartu itu ada gambar selain itu ada juga teks, dan tanda simbol agar peserta didik dapat mengerti dan paham akan kosakata dan di kartu bergambar itu peserta didik dapat belajar/berlatih mengeja agar dapat mampu membaca serta meningkatkan kemampuan menulis karena kurangnya minat baca pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 2 SD swasta citra kasih tahun pelajaran 2024/2025 peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menulis pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 2 yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. peneliti mengumpulkan data awal berupa daftar nilai awal peserta didik, dengan KKM 70. Nilai awal peserta didik diambil dari nilai hasil ulangan harian berupa nilai Bahasa Indonesia terakhir yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan pembelajaran dengan media *flashcard*.

Dengan kurangnya kemampuan menulis solusi yang peneliti pilih dari permasalahan nya yaitu dengan menggunakan kartu kata bergambar sebagai konsekuensi untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca, seperti yang sudah dibahas diatas bahwa dengan *flashcard* peserta didik dapat paham dan mampu untuk berlatih menulis agar kemampuan menulis itu dapat ditingkatkan oleh peserta didik

Jadi peneliti pun berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran membaca dengan menggunakan media kartu bergambar dari sebuah kata menjadi sebuah kalimat yang didalam kartu itu ada gambar. Media pembelajaran kartu bergambar ini dipilih karena media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran agar siswa dapat tertarik serta semangat dalam

membaca dengan media yang dibuat peneliti. Sehingga dengan dikembangkannya media pembelajaran kartu bergambar pada pembelajaran membaca diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menulis dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan menggunakan model yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model ini melibatkan tahap tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Pengertian Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis merupakan suatu hal penting untuk dipelajari, dikarenakan penulis harus bisa menyusun isi tulisan dengan baik agar pembaca dapat memahami dan mengerti dengan hasil tulisan tersebut. Kegiatan menulis pada umumnya banyak tidak disukai orang, karena merasa bahwa

menulis itu adalah sesuatu hal yang rumit dan dibutuhkan pikiran-pikiran yang luas agar bisa menuangkan gagasannya menjadi sebuah tulisan.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media yang efektif dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan minat belajar, dan memfasilitasi pemahaman.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut (Purba et al., 2021) berdasarkan pada karya Piaget, konstruktivisme berbeda dari behaviorime yaitu sebagai pemikiran terstruktur secara inheren untuk mengembangkan konsep dan memperoleh bahasa. Pelajar secara aktif mengeksplorasi lingkungan mereka dengan membangun struktur atau skema kognitif yang ada. Ketika skema ini memadai untuk menangani objek, situasi atau masalah baru, pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi. Ketika skema yang ada tidak cukup untuk menangani objek, situasi atau masalah baru, proses akomodasi diperlukan di mana pelajar memodifikasi skema yang ada. Pendekatan konstruktivis melihat bahwa kegiatan disediakan untuk membangun pengetahuan anak-anak saat ini dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka, dan menantang mereka sehingga melalui proses akomodasi, mereka terus membuat kemajuan.

d. Hasil Data

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan. Prosedur *ADDIE* yang digunakan sampai pada tahap ke-lima yaitu Evaluasi (*evaluation*). Berikut merupakan hasil pembahasannya:

a. Uji Kelayakan/Kevalidan Media Kartu Bergambar (FlashCard)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan/kevalidan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan, hasil penilaian yang dilakukan oleh dua ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi mendapatkan skor kevalidan sebesar 90. Skor tersebut menyatakan bahwa materi dalam media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan ahli media mendapatkan skor kevalidan sebesar 86. Skor tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan dikembangkan “Sangat Layak”.

b. Uji Keefektifan Media Kartu Bergambar (FlashCard)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji keefektifan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan, hasil penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui respon guru tentang media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan. Skor kevalidan didapatkan sebesar 100. Skor tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar

(FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Para siswa memberikan penilaian, komentar dan saran mengenai media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas II SD yang berjumlah 26 siswa. Dari hasil tersebut didapatkan skor sebesar 89,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan dikembangkan “Sangat Layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada hasil tersebut juga dapat dinyatakan bahwa siswa tertarik terhadap media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan, dari ketertarikan siswa maka dapat diperoleh hasil belajar yang signifikan dengan capaian pembelajaran.

Skor keseluruhan nilai siswa sebelum menggunakan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan, yaitu sebesar 72,5. Adapun skor yang keseluruhan nilai siswa setelah menggunakan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan, yaitu sebesar 81,25. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu dan teori ahli yang mendukung bahwa media kartu bergambar (FlashCard) dapat meningkatkan kemampuan menulis diantaranya:

1. Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Flash Card di SDN 3 Sugio Kelas 1, 2023, Arini Rosyidah, Hariatin, Vicky Dwi Wicaksono. menunjukkan bahwa penggunaan flashcard secara konsisten meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas 1. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan tulisan dengan struktur yang jelas dan tata bahasa yang benar, serta meningkatnya motivasi dan minat mereka dalam menulis.
2. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 104200 Desa Karang Gading Labuhan Deli, 2024, Siti Chadijah, Syarifah Ainun Harahap. menunjukkan bahwa flashcard memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis permulaan siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan flashcard menunjukkan peningkatan kemampuan menulis yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.
3. Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card terhadap Konsep Pemahaman Keadaan Cuaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pondok Cabe Ilir 01. 2024. Pramesya Galuh Purbosari, Dendi Wijaya Saputra. mengungkapkan bahwa flashcard memberikan stimulasi visual yang membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih baik. Rata-rata skor posttest pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa media visual seperti flashcard sangat efektif dalam pembelajaran.
4. Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Kelas V UPT SDN Bontomanai Unggulan. 2023, Nurhidayah Tahir, Patta Bundu, Bhakti Prima Findiga H. Penelitian di SDN Unggulan Bontomanai menunjukkan bahwa penggunaan flashcard meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sebesar 42% pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan hanya 4% pada kelompok kontrol.
5. Teori pendukung Derek Rowntree mengemukakan bahwa media kartu bergambar dapat menyediakan stimulus belajar dan memberikan umpan balik segera kepada siswa, yang sangat penting dalam proses pembelajaran sedangkan Hamalik (1994) menjelaskan bahwa flashcard adalah media gambar datar yang membantu memperjelas suatu masalah dan dapat digunakan tanpa peralatan khusus, menjadikannya alat yang praktis dalam pendidikan dan Sadiman (2006) menyatakan bahwa flashcard memiliki sifat konkret dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, sehingga sangat efektif untuk menjelaskan konsep-konsep sulit kepada siswa.

Penggunaan media flashcard terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mendukung

penerapan metode inovatif dalam pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

c. Hasil Pembahasan dan Hasil Penelitian

Adapun hasil pembahasan dan hasil penelitian mengenai media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media kartu bergambar (FlashCard) guna meningkatkan kemampuan menulis siswa pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan di kelas II SD Swasta Citra Kasih.

Hasil Analisis:

- a. Analisis Kebutuhan Siswa: Peneliti melakukan observasi langsung di kelas untuk memahami kemampuan menulis siswa, minat, motivasi, serta kendala pembelajaran yang dihadapi.
- b. Analisis Kurikulum: Peneliti menyesuaikan materi dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah tersebut. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mencakup pengenalan kosakata terkait perasaan, penyusunan kalimat sederhana, dan penulisan paragraf pendek menggunakan flashcard.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti merancang media flashcard yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Langkah-Langkah Perancangan:

- a. Pemilihan Media: Media flashcard dipilih menggunakan kertas art cartoon 400 gsm.

Desain materi dan gambar dibuat dengan aplikasi Canva.

- b. Pemilihan Format: Peneliti mengumpulkan materi terkait perasaan dari berbagai sumber.
- c. Penyusunan Tes Acuan Patokan: Instrumen penilaian dibuat untuk mengukur kelayakan media. Instrumen terdiri dari aspek imajinasi, manfaat, isi pelajaran, penggunaan, dan alat bantu dengan skala Likert 1-5.

3. Development (Pengembangan)

Setelah media dirancang, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan untuk melakukan validasi media oleh ahli dan melakukan revisi berdasarkan masukan yang diterima.

Proses Pengembangan:

- a. Telaah Ahli Materi: Dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Skor validasi awal sebesar 68 (cukup layak). Setelah revisi, skor meningkat menjadi 90 (sangat layak).
- b. Telaah Ahli Media Pembelajaran: Validasi dilakukan oleh dosen dengan skor awal 56 (cukup layak). Setelah revisi yang mencakup penambahan warna, font, dan animasi, skor meningkat menjadi 86 (sangat layak).

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti menguji efektivitas media flashcard melalui respon guru dan siswa kelas II SD.

Hasil Implementasi:

- a. Respon Guru: Guru memberikan penilaian positif dengan skor kevalidan 100% (sangat layak). Guru menyatakan bahwa flashcard mudah diintegrasikan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa.
- b. Respon Siswa: Uji coba dilakukan pada 26 siswa kelas II SD. Skor kevalidan dari respon siswa

mencapai 89,2% (sangat layak). Siswa menunjukkan ketertarikan pada media flashcard dan mengalami peningkatan hasil belajar.

- c. Hasil Belajar Siswa: Tes tertulis dilakukan pada 26 siswa kelas II SD. Skor kevalidan dari hasil belajar siswa sesudah menggunakan media kartu bergambar (Flashcard) mencapai 78,65% (sangat layak). Siswa menunjukkan ketertarikan pada media flashcard dan mengalami peningkatan hasil belajar

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media secara keseluruhan. Rekapitulasi data penilaian menunjukkan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Rangkuman Skor Kelayakan:

- Ahli Materi: 90 (Sangat Layak)
- Ahli Media Pembelajaran: 86 (Sangat Layak)
- Respon Guru: 100 (Sangat Layak)
- Respon Siswa: 89,2 (Sangat Layak)
- Hasil Belajar Siswa: 78,65 (Sangat Layak)

Media kartu bergambar (FlashCard) yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur ADDIE terbukti sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan di kelas II SD. Rata-rata skor keseluruhan mencapai 88,77%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Citra Kasih.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan

kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan dinyatakan layak/valid. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data angket ahli materi sebesar 90. Ahli media pembelajaran sebesar 86. Skor tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan sudah "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data respon guru sebesar 100. Skor tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan yang dikembangkan sudah "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran. Respon siswa kelas II SD terhadap media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan memperoleh skor sebesar 89,2 dengan kategori "Sangat Layak" dan siswa tertarik dengan media kartu bergambar (FlashCard) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi Bahasa Indonesia mengenal perasaan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*. departemen pendidikan nasional dierktorat jendral pendidikan tinggi direktorat ketenagaan.
- Dalizah, N., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas Iv Sd. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 11. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Brown, D. A., & Malmi, T. (2008). Management control systems as a package Opportunities, challenges and research directions. *Management Accounting Research*, 19(4).
- Fransiska. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kosa kata Bahasa Dayak Desa Melalui Media *Flashcard* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2).
- Graham, S., & Perin, D. (2007). Effective Strategies to Improve Writing of Adolescents in Middle and High Schools. https://www.Carnegie.Org/Media/Filer_public/3c/F5/3cf58727-34f4-4140-A014723a00ac56f7/Cny_repor_t_2007_writing.Pdf.
- Harmer, J. (2004). *How To Teach Writing*. Oxford: Person Education Limited.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Lakeisha.
- Hattie, J., & Yates, G. C. R. (2014). *Visible learning and the science of how we learn*. Routledge.
- Hayes, J. R., & Flower, L. S. (1980). Identifying the organization of writing processes. *NJ: Lawrence Erlbaum*.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Lecture Notes in Educational Technology Educational Technology A Primer for the 21st Century*. <http://www.springer.com/series/11777>
- Lindawati Ni. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flashcard. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademik Komunikasi Manajemen Perhotelan Indonesia*, 2(2).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Pustaka Pelajar.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Deepublish.
- Purba, A. R., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Fransisca Purba, S. R., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi*

Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2007). Trends and issues in instructional design and technology. *Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall.*

Robert B. Kozma. (1991). *Learning With Media.* 61(2).

Sisca Wulansari, S. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya.*

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan ke-3). Alfabeta.

Tarigan, D. (1986). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa.* Angkasa.

Wibawanto, W. (2017). *Desain Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Cerdas Ulet Kreatif Publisher.