

Penerapan Media Flashcard Berbantuan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Siswa Kelas II

Melina Maharani¹, Ardian Arief²

Universitas Negeri Yogyakarta¹, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa²
melinamaharani.2023@student.uny.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research is motivated by the lack of writing ability of grade II students which is characterized by the lack of vocabulary mastery and the inconsistency between writing and the rules of writing EYD V. Flashcard media is useful in introducing vocabulary and writing rules according to EYD V, so that it can arouse students' interest and attention. This research aims to improve the writing ability of grade II students through flashcard learning media assisted by team games tournaments. The research method used in this study is classroom action research. The sample in this study is the second-grade students of SDN Karang Sari consisting of nine students taken by purposive sampling technique. The data collection techniques used in this study are observation, documentation studies, and tests. Data analysis through collection, reduction, presentation, and conclusion. The results showed that the average in the first cycle was 75.5, included in the category of having achieved the minimum completeness criterion value with a percentage of 55.5%, and the writing ability in the second cycle was obtained on average 91.9, included in the outstanding category with the number of students who completed the percentage reaching around 94%. This study concludes that using flashcard learning media assisted by teams games tournament can improve the writing ability of grade II students of SD N Karang Sari.

Keywords: *writing skills, flashcard media, teams games tournament*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan menulis siswa kelas II yang ditandai dengan belum adanya penguasaan kosa kata serta ketidaksesuaian antara tulisan dengan aturan penulisan EYD V. Media flashcard bermanfaat dalam mengenalkan kosa kata dan aturan penulisan sesuai EYD V, sehingga dapat menggugah minat dan perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II melalui media pembelajaran flashcard berbantuan *teams games tournament*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Karang Sari yang terdiri dari sembilan siswa yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, studi dokumentasi, dan tes. Analisis data melalui pengumpulan, reduksi, penyajian, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pada siklus I adalah 75,5 termasuk dalam kategori telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 55,5%, dan kemampuan menulis pada siklus II rata-rata diperoleh 91,9 termasuk dalam kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang menyelesaikan mencapai persentase sekitar 94%. Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran flashcard berbantuan *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SD N Karang Sari.

Kata kunci: kemampuan menulis, media flashcard, teams games tournament



PENDAHULUAN

Pendidikan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagai upaya menghadapi tantangan abad 21. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan yang telah diterapkan. Salah satunya adalah pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memberikan beberapa pelajaran, salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan adalah bahasa Indonesia. Belajar bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan mengembangkan sikap positif dalam berbahasa. Tujuan lain dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tulisan dan siswa dapat menyampaikan ide-ide dalam pikiran mereka melalui interaksi yang baik dengan masyarakat.

Kemampuan berbahasa memiliki empat komponen aspek, yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2018). Keempat kemampuan ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga disebut catur tunggal. Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis saling berhubungan dalam berbagai cara dan disajikan secara terintegrasi. Menulis sebagai keterampilan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis adalah proses kreatif mengekspresikan ide dalam bentuk bahasa tulis (Lestari & Khairul, 2020). Padahal, kemampuan menulis adalah kemampuan berbahasa yang sulit untuk dikuasai siswa (Jagaiah et al., 2020).

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas dan perwakilan siswa kelas II, diperoleh beberapa temuan, antara lain: (1) sebagian siswa belum mampu menulis kalimat dengan baik menurut EYDV, (2) kurangnya minat siswa jika diminta oleh guru untuk menulis, (3) siswa kurang mampu menggunakan dan memilih kata dalam membuat kalimat, (4) sumber belajar yang digunakan hanya dari buku tematik, (5) Media pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran belum bervariasi. Hal-hal di atas merupakan beberapa temuan yang mengakibatkan kemampuan menulis siswa kelas II kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hanya dua siswa yang berhasil melampaui dan menyamai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sebesar 75 dalam ujian yang dilaksanakan sebelumnya.

Kegiatan menulis adalah kegiatan yang produktif. Menulis membantu seseorang mengekspresikan ide dan gagasannya ke dalam bahasa tertulis (Kuyyogsuy, 2019). Menulis membutuhkan penguasaan berbagai aspek lain di luar bahasa untuk menghasilkan kalimat dan paragraf yang kohesif dan koheren. Menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain (Dobakhti et al., 2023). Oleh karena itu, seorang pendidik harus memiliki kemampuan yang baik dalam mengajarkan keterampilan menulis kepada siswa dan harus menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan sehingga keberhasilan belajar dapat tercapai secara optimal.

Sekarang, sudah banyak media pembelajaran inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru diharapkan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswanya. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademik (Puradireja, 2022). Salah satu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan mengenai kemampuan menulis siswa kelas II adalah media pembelajaran flashcard. Flashcard adalah kartu yang berisi gambar, teks atau simbol kata yang mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flashcard umumnya dengan ukuran 8 X 12 cm atau guru dapat menyesuaikan dengan ukuran kelas yang akan diajarkan nantinya (Arsyad, 2016).

Kartu flash adalah media sederhana namun sangat berguna untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Kartu flash sering digunakan dalam pengajaran bahasa dan

pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan di bidang lain. Flashcard dapat digunakan untuk membuat permainan memori, mengulas kuis (pengulangan pelajaran di sekolah), permainan tebak-tebakan, bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Ramdhani, 2022). Penerapan media flashcard juga dapat dibantu dengan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa kelas II melalui media pembelajaran flashcard berbantuan model teams games tournament. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca, salah satunya media pembelajaran flashcard berbantuan model teams games tournament.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian PTK ini menggunakan teori Kemmis dan Taggart mengenai model siklus atau spiral (Arikunto, 2019). Alasan penggunaan model PTK Kemmis dan Taggart adalah langkah-langkah tindakannya sangat sederhana sehingga mudah dipahami. Selain itu, permasalahan yang dihadapi di kelas perlu diselesaikan melalui PTK. Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN Karangsari dengan jumlah siswa sembilan orang.

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Karangsari yang terdiri dari sembilan siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, studi dokumentasi, dan tes. Penelitian ini menggunakan tes non objektif berupa hasil tulis siswa kelas II. Sesuai dengan hal tersebut, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis kalimat dengan beberapa kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk mengolah data fakta yang ditemukan oleh peneliti menjadi kesimpulan. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pemeriksaan kesimpulan. Data kuantitatif penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data deskriptif sehingga memperoleh nilai rata-rata. Data kualitatif penelitian ini berupa fakta dan temuan dengan sasaran untuk mengetahui kemampuan menulis siswa dan perkembangan respons mereka terhadap kegiatan dan aktivitas pembelajaran selama proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Media Flashcard Berbantuan Teams Games Tournament

Penerapan media flashcard berbantuan model teams games tournament dalam penelitian ini dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu: (1) penyampaian informasi yang diperlukan; (2) pembagian kelas menjadi beberapa kelompok (3) melakukan games dengan media flashcard; (4) kompetisi antar kelompok dan pemberian evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa; (5) pemberian penghargaan kepada kelompok atas usaha yang telah dicapai (Mahardi et al., 2019).

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Media Flashcard Berbantuan Teams Games Tournament terhadap Guru dan Siswa pada siklus I-II

Siklus	Presentase Hasil Observasi	
	Guru	Siswa
Siklus I	83.75	80.25
Siklus II	91.50	87.50

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi media flashcard mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil observasi penerapan flashcard terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,62%. Selain itu, hasil observasi penerapan media flashcard terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,44%.

Proses pembelajaran dimulai dengan apersepsi, dimana guru mengeksplorasi ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari sebelumnya. Pada langkah penyampaian informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, guru menayangkan materi melalui proyektor, kemudian mengajak siswa untuk mengamati teks bacaan dan gambar yang ditampilkan guru melalui proyektor. Setelah itu dilakukan tanya jawab terkait penyalahgunaan huruf kapital pada teks bacaan dan tanda baca yang terdapat pada gambar.

Pada langkah pembagian kelas menjadi tiga kelompok, siswa diatur dalam tiga kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari tiga anggota. Kemudian siswa dalam kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dalam LKPD yang telah dibagikan oleh guru. Selanjutnya, siswa melakukan presentasi untuk mengevaluasi hasil kerja kelompoknya. Pada langkah melakukan games dengan media flashcard, siswa melewati tantangan kemudian menyusun flashcard. Lalu menulis kalimat dengan huruf kapital, tanda baca, dan struktur kalimat SPOK dengan tepat di papan tulis yang disediakan oleh guru.

Langkah kompetisi antar kelompok dan pemberian evaluasi, dilakukan dengan pengumpulan skor sebanyak-banyaknya dengan menuliskan kalimat sesuai kriteria. Kelompok yang akan menjadi juara dalam kompetisi ialah kelompok yang memiliki skor paling banyak. Kemudian siswa dan guru menghitung nilai yang diperoleh masing-masing kelompok. Setelah itu, evaluasi dilakukan dengan menjawab soal uraian.

Terakhir, langkah pemberian penghargaan kepada kelompok atas usaha dan yang telah dicapai. Setelah mengetahui skor terbanyak, maka siswa akan diberikan penghargaan oleh guru. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak menjadi kelompok yang mendapatkan juara utama. Pembelajaran ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.

Menggunakan media flashcard berbantuan model pembelajaran TGT adalah salah satu cara untuk melibatkan siswa dalam pendidikannya sendiri. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media flashcard, dapat digambarkan bahwa terdapat perubahan perilaku siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa aktif dan antusias pada saat pembelajaran. Hal itu dikarenakan siswa senang dengan pembelajaran yang dirancang dengan menarik disertai penggunaan media yang inovatif pula (Musdalifah, 2023). Permainan atau games memberikan tantangan bagi siswa untuk menyelesaikan tujuan bersama yaitu meraih poin setinggi-tingginya, sehingga setiap individu bekerjasama memberikan suasana belajar yang aktif (Khoir et al., 2024).

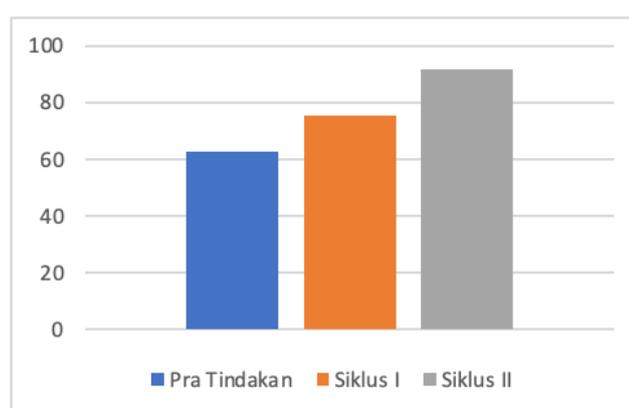
2. Peningkatan Kemampuan Menulis sesuai Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Struktur Kalimat yang Tepat.

Peningkatan kemampuan menulis dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dan posttest yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat peningkatan dan mengukur ketercapaian indikator kinerja penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini, yaitu sebesar minimal 80% dengan KKM sebesar 75. Hasil kemampuan menulis dapat dilihat pada tabel 2 dan diagram 1 berikut ini.

Tabel 2. Kemampuan Menulis Siswa Siklus I-II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
	(%)	(%)	(%)	(%)
Rata-Rata	70.5	80.4	91.2	92.6
Siswa Tuntas	44.44	66.67	88	100
Siswa Belum Tuntas	66.66	33.33	22	0

Berdasarkan tabel 2 nilai rata-rata kemampuan siswa saat menulis pada siklus I pertemuan 1 adalah 70.5 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa 80.4. Siklus II pertemuan 1 rata-rata nilai siswa 91.2 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa sebesar 92.6. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan. Penilaian kemampuan siswa saat menulis kalimat sederhana dilaksanakan dengan berpedoman menggunakan tiga aspek yaitu kesesuaian penulisan dengan aturan huruf kapital dan tanda baca sesuai EYD V serta kesesuaian struktur kalimat yang ditulis memuat unsur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan).



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Menulis

Berdasarkan diagram di atas, terjadi peningkatan rata-rata siswa di setiap siklus. Dari pra-tindakan ke siklus I mengalami peningkatan rata-rata penulisan awal siswa sebesar 12,7%. Dari siklus I ke siklus II juga meningkat sebesar 16,4%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flashcard terbukti dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis materi pokok penulisan kalimat dengan memperhatikan EYDV.

Kemampuan awal siswa dalam belajar menulis permulaan dapat dilihat dari hasil tes pra tindakan. Berdasarkan hasil penelitian data awal, kemampuan menulis awal siswa kelas II masih relatif rendah. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata tes tulis awal yang dilakukan pada pra-tindakan sebesar 62,8. Maka hendaknya guru melakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran menulis awal. Pelaksanaan aksi siklus I diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Meskipun siklus I mengalami peningkatan, namun belum memenuhi target peneliti yaitu 80% siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 22% dari 44% menjadi 66%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aksi siklus I belum optimal. Pada siklus II guru melakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian data menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata penulisan awal siswa yang telah mencapai nilai KKM lebih dari 80%.

Penelitian yang berjudul 'Meningkatkan Keterampilan Menulis Awal Siswa Menggunakan Media Gambar Flashcard dengan Pendekatan Saintifik Kelas II' menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa yang ditandai dengan 80% siswa mencapai KKM yang ditentukan (Prabowo et al., 2021). Selain itu, media flashcard juga dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf siswa sekolah dasar (Nuraziza et al., 2024). Disimpulkan dari temuan bahwa media gambar flashcard dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini menandakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dapat menggunakan media gambar flashcard dikarenakan media flashcard dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Fitri et al., 2024).

3. Kendala dan Solusi

Berdasarkan perolehan data saat penerapan media flashcard berbantuan teams games tournament, kendala yang ditemui yaitu: (1) Pemahaman siswa terhadap Flashcard dinilai kurang maksimal; (2) Sebagian siswa belum mampu mengembangkan tulisannya, sehingga hanya dua atau tiga kalimat saja yang dapat ditulis; (3) Sebagian siswa belum menggunakan ejaan yang benar, terutama dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca; (4). Beberapa siswa belum menyusun kalimat dengan benar; (5) Beberapa siswa belum dapat menggabungkan kalimat dengan baik. Hal tersebut serupa dengan kendala yang dialami oleh peneliti lain dalam menggunakan media flashcard, yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami penggunaan media flashcard yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Abidin & Rokhmaniyah, 2024).

Solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: (1) guru memberikan motivasi pada siswa terkait pentingnya memahami materi dan langkah kegiatan; (2) guru memberikan penguatan materi dan penggunaan flashcard pada siswa; (3) guru memberikan motivasi bahwa siswa harus yakin dan tidak perlu takut salah saat menjawab pertanyaan; (4) guru memberikan motivasi bahwa siswa harus yakin dan percaya diri saat memberikan tanggapan; (5) guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal yang sulit dipahami oleh mereka. Selain itu perlunya guru membimbing, mengawasi, dan mengingatkan siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi (Setianingsih et al., 2024). Solusi tersebut harus diterapkan dalam menggunakan media flashcard sehingga dapat merangsang anak untuk cepat mengingat, meningkatkan minat anak semakin kuat menguasai suatu konsep, dan merangsang kecerdasan (Mustakimah, 2022).

SIMPULAN

Kemampuan menulis siswa sebelum adanya perlakuan masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan tahap berpikir siswa masih dalam tahap operasional yang konkret, namun materi yang disampaikan guru masih terkesan abstrak sehingga sulit dipahami siswa. Pada siklus I, tidak ada 80% siswa yang mencapai KKM. Hal ini dikarenakan siswa tidak berhati-hati dalam menyusun flashcard dan tidak dapat menuliskannya dengan huruf kapital dan tanda baca yang tepat. Dalam menyusun Flashcard, siswa tetap dibimbing dan diarahkan. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada siklus I. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flashcard dapat meningkatkan kemampuan menulis awal siswa kelas II SD menulis kalimat sederhana dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang sesuai.

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, maka dapat menginspirasi para pendidik atau calon pendidik untuk menggunakan media dan model pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas agar keberhasilan belajar dapat tercapai dengan optimal. Media pembelajaran flashcard dengan berbantuan model pembelajaran TGT dapat dijadikan guru sebagai alternatif media dan model pembelajaran yang dipilih dan dirancang yang dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebagai fasilitator yang mendampingi proses belajar siswa dapat memilih model yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. I., & Rokhmaniyah, N. (2024). Penerapan Model Scramble dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Fiksi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 621–627.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Arikunto. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Bumi Aksara .
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dobakhti, L., Zohrabi, M., & Masoudi, S. (2023). Scrutinizing The Utility of Flipped and Online Instructions for Ameliorating EFL Learners' Writing Ability. *Journal of Modern Research in English Language Studies*, 10(2), 71–94.
- Fitri, H. R., Zainal, N., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Minu Tri Bhakti At-Taqwa. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Jagaiah, T., Olinghouse, N. G., & Kearns, D. M. (2020). Syntactic complexity measures: variation by genre, grade-level, students' writing abilities, and writing quality. In *Reading and Writing* (Vol. 33, Issue 10, pp. 2577–2638). Springer Science and Business Media B.V.
- Khoir, S. M., Fita, M., & Untari, A. (2024). Analisis Keaktifan Peserta Didik Dalam Penerapan Model TGT Terintegrasi Tarl Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 SD (Vol. 03, Issue 02).
- Kuyyogsuy, S. (2019). Promoting Peer Feedback in Developing Students' English Writing Ability in L2 Writing Class. *International Education Studies*, 12(9), 76.
- Lestari, T., & Khairul, A. Y. (2020). Improving the Ability of Writing One-Chapter Drama Text with the Picture and Picture Learning Model of VIII Class Students SMP Negeri 1 Amandraya. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, x(1).

- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.
- Musdalifah. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flashcard*.
- Mustakimah, S. (2022). Penerapan Group Investigation dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 252–257.
- Nuraziza, M., Tryanasari, D., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Flashcard Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Pada Siswa Kelas 4 SDN Patihan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Prabowo, A., Indrawadi, J., & Amrii, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas Ii. *Jurnal Pendidikan Tambulasi*, 5(2).
- Puradireja, S. M. (2022). The Effectiveness of Flashcard Media and Letter Learning Applications to Help Dyslexic Children's Reading Ability in Elementary School. *Child Education Journal*, 4(1).
- Ramdhani, I. S. (2022). Benefits of Flashcard Media in Speaking Skills of Students with Specific Learning Difficulties. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(2), 147.
- Setianingsih, N., Chamdani, M., & Salimi, M. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 31–37.
- Sugiyono. (2019). *Educational Research Methods: Quantitative, Qualitative and R&D Approaches*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Keterampilan Bahasa*. Luar angkasa.