



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5712 - 5721

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Alvita^{1✉}, Gamaliel Septian Airlanda²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail: alvitavita28@gmail.com¹, Gamaliel.septian@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dengan tema “*Parts of My body*” untuk mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada siswa kelas 1 SD untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada pembelajaran bahasa Inggris. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Uji validasi draf produk merupakan rubrik penilaian yang diberikan oleh 3 ahli materi dan media. Hasil validasi ahli materi pertama memperoleh skor 75% tergolong dalam kategori “Tinggi”. Hasil validasi ahli materi kedua memperoleh skor 84% dan ahli materi ketiga memperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil validasi ahli media pertama memperoleh skor 80% dengan kategori “Tinggi”. Hasil validasi ahli media kedua 94%, ahli media ketiga 100% yang tergolong dengan kategori “Sangat Tinggi”.

Kata Kunci: keterampilan menulis, bahasa Inggris, media *flashcard*

Abstract

The aims of this study is to develop *flashcard* learning media with the theme “*Parts of My Body*” to introduce English vocabulary in 1st grade elementary school students to improve early writing skills in English learning. The type of this research is Research and Development (R&D). The product draft validation test is an assesment rubric given by 3 material and media expert. The result of the first material expert validation obtained a score 75% and belonging the “High” category. The result of the second material expert obtained a score of 84% and the third material expert obtained a score of 91% in the “Very High” category. The result of the first media expert validation obtained a score of 80% with the “High” category. The result of validation of second media expert are 94%, the third media expert is 100% belonging to the “Very High” category.

Keywords: writing skills, English, *Flashcard* media

Copyright (c) 2021 Alvita, Gamaliel Septian Airlanda

✉Corresponding author :

Email : alvitavita28@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Tarigan (dalam Ramadhani, 2020) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Kemampuan menulis ini memerlukan berbagai unsur bahasa dalam penguasaannya agar menghasilkan suatu tulisan yang benar dan padu terkecuali runtut (Ningsih et al., 2020). Dalam lingkup pendidikan sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan menulis permulaan dan keterampilan menulis lanjut. Keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa sebagai dasar mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan lain di jenjang berikutnya. Penguasaan keterampilan menulis sangat mempengaruhi kemampuan siswa, terlebih lagi kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotoriknya (Hidayah, 2018).

Keterampilan menulis dapat diterapkan di seluruh pembelajaran termasuk juga pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris saat ini cukup penting, hal ini disebabkan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Kedudukan bahasa Inggris pada pendidikan merupakan mata pelajaran muatan lokal. Mulok pada hakikatnya merupakan manifestasi dari bagian yang berlaku secara lokal yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. Mulok tersebut dimaksudkan untuk memberi bekal kemampuan siswa yang dianggap perlu oleh daerah yang bersangkutan (Sutarsyah, 2017). Walaupun hanya berstatus mata pelajaran ekstra, bukan berarti proses pembelajarannya sembarangan. Bahkan, seharusnya proses pembelajarannya dipersiapkan dengan baik agar menarik siswa-siswa untuk belajar bahasa asing tersebut dan memudahkan mereka belajar sekolah di tingkat lanjutan (Nurhajati, 2020).

Bahasa dianggap sebagai hal penting dalam berkomunikasi. Dalam penelitiannya, (Aufirandra et al., 2017) menyimpulkan bahwa komunikasi itu adalah suatu proses interaksi antara pemberi informasi kepada pendengar dengan bahasa verbal ataupun non verbal yang akan mempengaruhi tingkah laku seseorang dengan melalui indera-inderanya. Bahasa sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari dan menjadikan banyak orang mempelajari bahasa asing seperti bahasa Inggris. Oleh karena itu bahasa Inggris dimasukkan ke dalam pembelajaran sebagai dasar berkomunikasi. Selain peran bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, bahasa Inggris juga berperan penting dalam pendidikan. *Learning English in elementary schools may offer children a number of possible advantages if the instructional goals and methods are appropriate for the learners' ages*, Morrow (dalam Oktaviani & Fauzan, 2017). *English is very important and very helpful and very useful for young learners in Indonesia because it has so many functions and beneficial usages in helping them to engage with global life* (Oktaviani et al., 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris sebenarnya cukup penting dalam dunia pendidikan mengingat bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan banyak negara di seluruh dunia (Iswari, 2017). Maka dari itu bahasa Inggris cukup penting untuk di pelajari siswa sekolah dasar. Mengingat bahwa bahasa Inggris adalah bahasa asing, maka dari itu kita perlu mempelajari setiap kosa kata yang akan digunakan. Tankersley (dalam Handayani, 2018) menjelaskan bahwa *vocabulary is the meaning and pronunciation of words in communication to listen, speak, read and write*. Khasanah, Chamdani dan Susiani (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017) menjelaskan bahwa dalam proses mempelajari bahasa Inggris, kosa kata merupakan bagian penting, namun sering diabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Jika siswa kurang memahami kosa kata, maka akan memiliki hambatan dalam penggunaan kegiatan menulis serta pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah atau latihan soal. Selain itu juga guru masih menuliskan arti dari kosa kata yang sedang di ajarkan di papan tulis. Di jelaskan juga bahwa keterampilan menulis siswa masih belum merata, namun siswa menunjukkan adanya minat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan yang ada adalah siswa merasa bosan pada kegiatan menulis. Hal ini disebabkan catatan yang banyak dan hanya berupa

tulisan. Guru masih belum memaksimalkan menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan sebuah media untuk membuat pembelajaran agar lebih menarik.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi Sadirman, Rahardjo dan Haryono (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017). (Aba, 2019) berpendapat bahwa *media has a function to help the teaching and learning goes well because it is directing students' motivation and making achievement in the classroom*. (Hadi, 2017) menyatakan bahwa pemilihan media hendaknya harus didasari oleh (1) Kebutuhan siswa, (2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (3) Kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan (4) Kesesuaian dengan metode pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk siswa memahami sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Selain untuk membantu dalam proses belajar mengajar, media juga digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas (Rahma, 2019). Selain itu media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Semakin berkembangnya zaman, media pembelajaran memiliki variasi dan bentuk yang bermacam-macam sesuai dengan kebutuhannya. Salah satunya adalah media *flashcard*.

Flash card merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada flash card tersebut (Wahyuni, 2020). Dina Indriana (dalam Nursani, 2020) memberikan penjelasan lebih lanjut bahwa *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25 cm x 30 cm. Gambar yang ditampilkan berupa gambar tangan, foto, atau gambar yang sudah ada ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. *The contents of the flashcards can be modified according to the level of students, whether they are basic, intermediate, or advanced* (Aba, 2019). Hotimah, Ingrida, Safitri (dalam Wahyuni, 2020) berpendapat bahwa media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata.

Melalui penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya terdapat pembuktian mengenai media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian ini ditulis oleh (Qodaroh, 2017) dengan meneliti siswa kelas I SD Negeri Gamer 02 kota Pekalongan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Penulis menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam dua siklus mengalami peningkatan. Kegiatan yang dilakukan adalah merangkai suku kata, kata, dan kalimat. Pada siklus I rata-rata kelas sebesar 62,92 dalam kategori cukup. Sedangkan siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 82,13 dalam kategori baik atau mengalami peningkatan sebesar 18,75 atau 30,27%. Selain itu menggunakan kartu gambar membuat siswa menunjukkan sikap antusias dan aktif selama proses pembelajaran serta percaya diri mempresentasikan hasil diskusi sehingga siswa lebih termotivasi dalam menulis permulaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Sukmadinata dalam (Ulfa & Nasryah, 2020) mengatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”. Selain itu (Borg & Gall, 1979) menjelaskan “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*”. “Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk” (Sugiyono, 2019)

Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flashcard* atau kartu bergambar dengan tema anggota tubuh dan ditujukan oleh siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini peneliti mengikuti prosedur untuk menghasilkan produk kartu bergambar (*flashcard*). Peneliti juga mengacu pada pedoman pada penelitian dan pengembangan pada 10 langkah Borg and Gall dengan modifikasi menjadi 5 tahapan yaitu: 1) Penelitian dan Pengumpulan Data. Tahap ini merupakan tahapan awal peneliti mengumpulkan informasi atau data terkait dengan implementasi *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan informasi atau data ini dilakukan dengan wawancara oleh guru kelas I. 2) Perencanaan, peneliti memulai dengan merencanakan desain kartu. 3) Pengembangan Produk Awal, peneliti memulai untuk membuat model awal media *flashcard*. 4) Revisi Produk Akhir, Setelah melakukan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media, peneliti melakukan revisi kembali pada media *flashcard*. 5) Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan Produk, pada tahap ini media *flashcard* sudah dapat di implementasikan.

ANALISIS DATA

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif presentase dan kategoris yang digunakan untuk mengembangkan kelayakan media *flashcard*. Pada tahapan awal, skor dipresentase dengan rumus:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka presentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori berikut ini:

Tabel 1. Kategori Uji Validasi

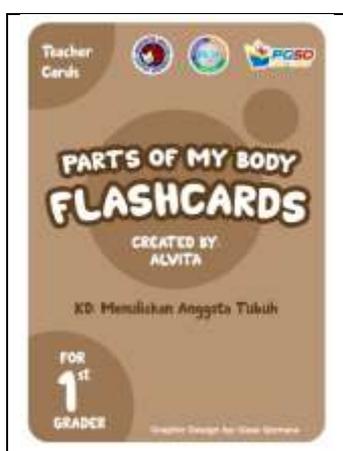
Interval	Kategori
80 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara terhadap guru kelas 1 SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga. Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Keterampilan menulis pada siswa kelas 1 ini juga belum merata. Pemahaman kosa kata bahasa Inggris juga hanya melakukan pencatatan yang dituliskan oleh guru di papan tulis, sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam kegiatan menulis dan dapat menyebabkan siswa merasa bosan.

Dalam meningkatkan keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Inggris, dibutuhkan sebuah media yang dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *flashcard* yang bertujuan untuk mengenalkan kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris yang dapat meningkatkan keterampilan menulis. Hasil pengembangan produk yaitu *flashcard* dengan tema “*Parts of My Body*” yang memuat materi bahasa Inggris topik anggota tubuh dan di tujukan untuk siswa kelas 1 SD.

Peneliti merancang media *flashcard* dengan memuat satu halaman dengan dua bagian pada kartu materi. Pada kartu bagian depan terdapat gambar dan penamaan anggota tubuh. Sedangkan pada bagian belakang kartu terdapat kegiatan yang menggunakan anggota tubuh serta kalimat yang menjelaskan kegiatan tersebut. Kartu materi ini terdiri 7 anggota tubuh. Selain itu kartu ini memuat judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan kartu, kamus kecil yang dibagi menjadi dua yaitu *nouns* (kata kerja) dan *verb* (kata benda), dan kartu berlatih. Kamus kecil bertujuan untuk mengumpulkan kosa kata dan memberikan arti dalam bahasa Indonesia. Pada kartu berlatih di tujukan untuk melatih menulis siswa mengenai kosa kata yang sudah di pelajari. Selanjutnya pada bagian setelah materi terdapat identitas penulis yang berisi biodata penulis. Berikut adalah tampilan media *flashcard*.



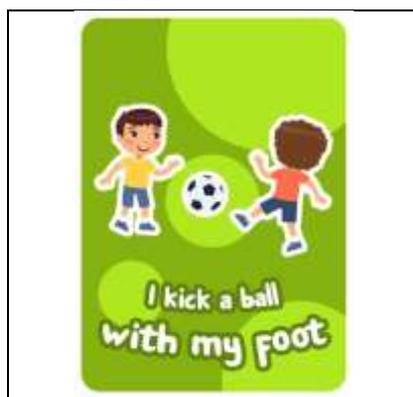
Gambar 1. Tampilan Cover *Flashcards*





Gambar 2. Tampilan Kartu Materi Bagian Depan

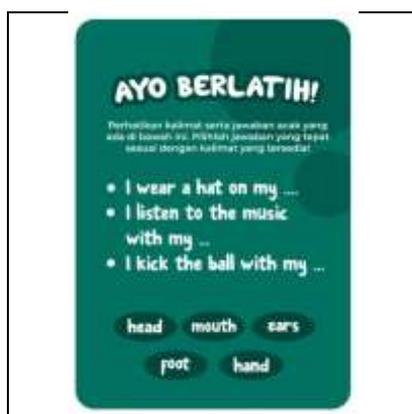




Gambar 3. Tampilan Kartu Materi Bagian Belakang



Gambar 4. Tampilan Kamus Kecil



Gambar 5. Tampilan Kartu Berlatih

Setelah *draft* produk dikembangkan maka tahap berikutnya adalah menguji produk kepada tiga dosen uji ahli materi dan tiga ahli media. Para ahli tersebut merupakan dosen Universitas Kristen Satya Wacana dengan fakultas yaitu PGSD, FTI, dan PBI.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Ahli Materi	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi 1	45	38	84%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
2	Ahli Materi 2	45	41	91%	“Sangat Tinggi” dengan

					interval 81 sampai 100%
3	Ahli Materi 3	45	34	75%	“Tinggi” dengan interval 61 sampai 80%

Sesuai dengan hasil tabel Hasil Validasi Ahli Materi, terlihat bahwa penilaian dari ahli materi pertama mendapat angka presentase 84% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, ahli materi kedua mendapatkan angka presentase 91% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, dan ahli materi ketiga mendapatkan angka presentase 75% dengan kategori “Tinggi” dengan interval 61 sampai 80%. Pada penilaian ini aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu: 1) Kesesuaian materi pada media *flashcard*, 2) Tata Bahasa yang digunakan didalam media *flashcard*, dan 3) Penggunaan ilustrasi yang sesuai. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa prouk *flashcard* dengan tema “*Parts of My Body*” dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pada kegiatan menulis di SD Kutowinangun 01 Salatiga.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli Media	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1	Ahli Media 1	50	40	80%	“Tinggi” dengan interval 61 sampai 80%
2	Ahli Media 2	50	47	91%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
3	Ahli Media 1	50	50	100%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%

Sesuai dengan hasil tabel Hasil Validasi Ahli Media, terlihat bahwa penilaian dari ahli media pertama mendapat angka presentase 80% dengan kategori “Tinggi” dengan interval 61 sampai 90%. Penilaian ahli media kedua mendapatkan angka presentase 91% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100% dan ahli media ketiga mendapatkan angka presentase 100% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%. Pada penilaian ini terdapat tiga aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu: 1) Kesesuaian tampilan *flashcard*, 2) Konten Media yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas 1, dan 3) Penyajian Media berupa penjelasan penggunaan media *flashcard*.

Melalui hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, terdapat saran yaitu penggunaan lebih lanjut yang dapat dikembangkan lebih lanjut pada media *flashcard*. Selain itu ada beberapa hal yang dapat di perbaiki kembali, namun melalui hasil validasi menunjukkan bahwa *flashcard* dengan tema “*Partsof My Body*” layak untuk digunakan.

Pada data di atas ditunjukkan bahwa media *flashcard* ini layak untuk digunakan, namun terdapat faktor keterbatasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya berhenti pada uji validasi dan tidak di ujikan secara terbatas dan luas.
2. Media hanya dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
3. Tema pada media *flashcard* ini hanya digunakan untuk membahas mengenai tema bagian anggota tubuh.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran berupa *flashcard*. Media ini memuat materi bahasa Inggris dengan tema yaitu bagian anggota tubuh. Hasil dari penilaian ahli materi pertama mendapat angka presentase 84% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%,

ahli materi kedua mendapatkan angka presentase 91% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, dan ahli materi ketiga mendapatkan angka presentase 75% dengan kategori “Tinggi” dengan interval 61 sampai 80%. Hasil dari penilaian ahli pertama mendapat angka presentase 80% dengan kategori “Tinggi” dengan interval 61 sampai 90%. Penilaian ahli media kedua mendapatkan angka presentase 91% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100% dan ahli media ketiga mendapatkan angka presentase 100% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dengan tema “*Parts of My Body*” untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 SD layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aba, L. (2019). Flashcards As A Media In Teaching English Vocabulary. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (E-Journal)*, 5(2), 170–179.
- Aufirandra, F., Adelya, B., & Ulfah, S. (2017). Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 9–15.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1979). *Educational Research* (N. Benevento (Ed.); Third Edit). Longman Inc.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding Tep & Pds, Tema: 1 No*, 96–102.
- Handayani, N. F. (2018). Improving English Vocabulary For Second Graders Using Pictures At Sd Pangudi Luhur Jakarta. *Jet (Journal Of English Teaching)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.33541/jet.v4i1.787>
- Hidayah, W. (2018). *Improving The Early Writing Skills Through Illustrated Diary Of Class Ii B Elementary School Sd Timbulharjo Sewon Bantul*. December.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 09(02), 17–18.
- Ningsih, R., Ardianti, S. D., & Purbasari, I. (2020). *Penerapan Model Group Investigation Berbantu Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan*. 17–27.
- Nurhajati, D. (2020). Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Sd Ramah Anak. *Jurnal Abdinus : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(1), 119–130.
- Nursani. (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).
- Oktaviani, A., & Fauzan, A. (2017). Teachers ' Perceptions About The Importance Of English. *Linguistics, English Education And Art (Leea) Journal*, 1(20), 1–15.
- Oktaviani, A., Saparingga, P., & Susanto, D. (2019). Survey Research About The Importance Of English For Young Learners. *Linguistic, English Education And Art (Leea) Journal*, 2, 173–188.
- Qodaroh. (2017). Peningkatan Ketrampilan Menulis Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Gamer 02 Kota Pekalongan. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 72–81.
- Rahma, F. I. (2019). (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ramadhani, S. (2020). *Model Pembelajaran Sinetik Dan Penguasaan Siswakelas V Sd Pangeran Antasari Medan Tahunpembelajaran 2020*. 7(1), 12–22.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan*

5721 *Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar – Alvita, Gamaliel Septian Airlanda*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>

Penelitian Pendidikan (M. . Dr. Apri Nuryanto, S.Pd., S.T. (Ed.); 1st Ed.). Alfabeta, Cv.

Sutarsyah, C. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal Pada Sekolah Dasar Di Propinsi Lampung. *Aksara Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 18(1), 35–43.

Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Beda Dalam Memahami Konep Pembelajaran . Hal Ini Dapat Menjadikan Mereka Memiliki Mudah , Dan Hasil Belajar Menjadi Lebih Baik . Dalam Proses Pembelajaran . *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.