Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCROSS (FLASHCARD CROSSWORD PUZZLE)* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS 2 SD

Zakiyah Tri Mustika [1], Afakhrul Masub Bakhtiar[2], Arissona Dia Indah Sari[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik
Email : kiyahzakiyah933@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II UPT SD Negeri 98 Gresik, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi, khususnya dalam pemilihan kosakata, penyusunan kalimat, dan pengembangan isi teks. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional dan minim penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Permasalahan tersebut melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) guna meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek penelitian terdiri atas 25 peserta didik kelas II UPT SD Negeri 98 Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh produk berupa media pembelajaran Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) pada materi menulis teks deskripsi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Respon peserta didik terhadap penggunaan media Flashcross memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Efektivitas media ditunjukkan melalui

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,8642 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas II Sekolah Dasar serta diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, terutama keterampilan menulis. Menulis merupakan kemampuan dasar yang mendukung siswa dalam menyusun dan mengungkapkan ide secara tertulis. Namun, keterampilan ini masih menjadi salah satu kemampuan yang paling sulit dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Rendahnya kemampuan menulis dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman terhadap struktur teks deskripsi, keterbatasan kosakata, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik (Taufik et al., 2024; Situmorang, 2018; Andang et al., 2023).

Sesuai Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, peserta didik diharapkan mampu menulis teks sederhana, termasuk teks deskripsi, dengan menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat. Akan tetapi, banyak siswa kelas II sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih kosakata, serta menyusun kalimat yang baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks deskripsi masih perlu ditingkatkan sejak jenjang pendidikan dasar. Perubahan kurikulum dari KTSP, Kurikulum 2013, hingga Kurikulum Merdeka bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia Indonesia. Meskipun kurikulum terus mengalami pembaruan, pembelajaran Bahasa Indonesia tetap menempatkan keterampilan menulis sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik. Pembelajaran menulis di kelas II SD menekankan kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara tertulis. Salah satu materi yang dipelajari adalah teks deskripsi, yaitu teks yang menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca dapat membayangkan objek yang dijelaskan. Oleh karena itu, kemampuan menulis teks deskripsi menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikembangkan pada siswa sekolah dasar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi. Sebagian besar siswa belum mampu mendeskripsikan objek dengan tepat ketika diberikan gambar sebagai stimulus. Hasil wawancara dengan guru kelas II UPT SD Negeri 98 Gresik juga menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik, rendahnya minat belajar, serta kesulitan siswa dalam memilih kosakata yang sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)*, yaitu kombinasi flashcard dan crossword puzzle yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan berpikir, serta motivasi belajar siswa. Media ini membantu siswa menyusun kata secara sistematis sehingga mendukung keterampilan menulis teks deskripsi melalui aktivitas belajar yang lebih menyenangkan.

Flashcard telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif serta menyenangkan. Penelitian terdahulu oleh A. E. Pratiwi (2024) juga menunjukkan bahwa media *Flashcross (Flashcard*

Crossword Puzzle) efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada materi yang dikembangkan, yaitu penulisan teks deskripsi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas II sekolah dasar melalui media yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas II SD. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2010).

Gambar Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 98 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Fokus penelitian adalah pengembangan media Flashcross pada materi menulis teks deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahap model ADDIE. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis tugas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan tes acuan, serta perancangan media Flashcross. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media, melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian merevisi produk berdasarkan saran validator. Tahap implementasi berupa uji coba media kepada 25 siswa kelas II untuk mengetahui efektivitas dan memperoleh tanggapan pengguna. Tahap evaluasi dilakukan melalui revisi akhir hingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons peserta didik, serta rubrik penilaian keterampilan menulis teks deskripsi.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu analisis kevalidan, analisis keefektifan, dan analisis respons peserta didik. Kevalidan media dihitung menggunakan persentase hasil validasi dengan kriteria media dinyatakan valid apabila memperoleh nilai minimal 70%. Keefektifan media dianalisis menggunakan rumus N-Gain, dengan kategori efektif apabila memperoleh nilai minimal pada kategori sedang ($0{,}3 \leq g \leq 0{,}7$). Respons peserta didik dianalisis

menggunakan persentase jawaban angket dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik.

Penilaian keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan rubrik yang mencakup aspek judul, deskripsi umum, deskripsi bagian, penutup, dan penggunaan bahasa. Setiap aspek diberi skor 1–4 untuk mengukur kemampuan siswa secara objektif.

Kualitas media pembelajaran ditentukan berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media dinyatakan valid apabila memperoleh skor validasi minimal 70%, praktis apabila layak digunakan berdasarkan penilaian validator, dan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai atau melebihi KKM 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di UPT SDN 98 Gresik pada tanggal 29 November 2025 menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis dilakukan wawancara dengan guru kelas II untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi masih menggunakan buku paket sehingga kurang mampu menarik minat siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan kondisi tersebut dipilih media Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) sebagai solusi karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang menyukai media bergambar. Selain itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, sedangkan analisis tugas dilakukan untuk menyusun aktivitas belajar yang sistematis sesuai materi menulis teks deskripsi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan yang dilakukan meliputi menentukan ukuran dan jenis kertas, memilih warna, menyusun materi pembelajaran, menentukan gambar yang sesuai, memilih bahan berupa kertas glossy, serta mendesain tampilan media agar menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Media Flashcross kemudian dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat, mulai dari penyusunan materi, pemilihan gambar, proses desain hingga pencetakan media. Selanjutnya media divalidasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi.

Berikut adalah media Flashcros sebelum dan sesudah revisi

Gambar Media Flashcross Sebelum Direvisi

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Gambar Media Flashcross Sesudah Direvisi

Hasil validasi menunjukkan bahwa:

- Validasi ahli media memperoleh rata-rata 97,5% dengan kategori sangat valid.
- Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat valid.

Masukan dari validator digunakan untuk merevisi media, terutama pada kualitas gambar agar tampak lebih nyata. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Media Flashcross diujicobakan kepada 25 siswa kelas II dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.Hasil tes menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM (≥75), sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Nilai rata-rata pretest sebesar 25, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 90 dengan nilai N-Gain sebesar 0,8642, termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media Flashcross efektif meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Selain itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil belajar siswa, serta respons peserta didik. Evaluasi menunjukkan bahwa media Flashcross memenuhi tiga kriteria kualitas media pembelajaran, yaitu:

- Valid, dengan hasil validasi media sebesar 97,5%.
- Praktis, karena dinilai layak digunakan oleh validator dan mendapat respons sangat baik dari peserta didik.
- Efektif, karena ketuntasan belajar mencapai 100% dan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi.

Dengan demikian, media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas II sekolah dasar.

Pembahasan

1. Validitas Media Pembelajaran Flashcross

Media pembelajaran *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil validasi ahli media serta ahli materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, kesesuaian materi, dan karakteristik peserta didik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Hendratno (2024) yang memperoleh tingkat validitas 94,54%, serta didukung oleh penelitian Maryanti, Egok, dan Febriandi (2021) dan teori Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media visual dan konkret mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kombinasi kartu bergambar dan teka-teki silang pada Flashcross membantu

siswa memperkaya kosakata, menyusun kalimat, dan mengembangkan keterampilan menulis teks deskripsi secara lebih aktif dan menyenangkan.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Flashcross

Hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media Flashcross praktis digunakan dan mendapat respons positif dari siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tidak membosankan karena menggabungkan unsur permainan dengan kartu bergambar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Tsabita Alya Rahmaninda, Pratiwi dan Hendratno (2024), serta Maryanti, Egok, dan Febriandi (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dan visual dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Permanasari dan Wahyuni (2021) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, serta rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan ide secara tertulis.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Flashcross

Efektivitas media Flashcross diukur menggunakan N-Gain hasil pretest dan posttest yang memperoleh nilai 0,8642 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Flashcross efektif meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Media ini memadukan unsur visual, permainan, dan pemecahan masalah sehingga membantu siswa memperluas kosakata, memahami struktur kalimat, serta lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Hendratno (2024) yang memperoleh N-Gain 0,75, serta didukung oleh penelitian Maryanti, Egok, dan Febriandi (2021) dan Permanasari dan Wahyuni (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran visual berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, kemampuan berpikir, dan keterampilan berbahasa siswa. Dengan demikian, media Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas II sekolah dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* untuk keterampilan menulis teks deskripsi berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas II. Tahap perancangan dilakukan dengan mendesain media menggunakan aplikasi Canva. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media, penyusunan materi, pemilihan gambar, proses penyuntingan hingga pencetakan media. Selanjutnya, media diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas II dan diakhiri dengan evaluasi berdasarkan hasil validasi, tes hasil belajar, serta angket respons peserta didik.

Kelayakan media Flashcross ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media dengan persentase 97,5% (sangat valid) dan validasi ahli materi sebesar 100% (sangat valid). Selain itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendapat respons positif dari siswa. Berdasarkan hasil validasi, tes hasil belajar, dan respons peserta didik, media Flashcross dinyatakan valid, layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas II sekolah dasar.

REFERENSI

Andang, A., Nurwidiawati, N., Amirulmukminin, A., Arafat, Y., & Taufik, T. (2023). Korelasi Antara Persepsi Siswa Terhadap Kepribadian Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, *6*(2), 1013–1024. https://doi.org/10.33627/es.v6i2.1537

Branch, R. M. (2010). Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

Dewi, D. P., & Yuniani, N. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Model TTW Media Gambar. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, *18*(1), 13–20.

Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804

Empit, H. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, *4*(1), 10–18.

Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, *2*(1), 85–96. https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279

Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif "SCRIBER" untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(2), 275.https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005

Fitriyah, F. (2020). Pengaruh Teknik Pembelajaran Inkuiri Dan Kecerdasan Berbahasa Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi. *Jurnal Holistika*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.1-4

Gianistika, C., Ajeng Arini, D., & Andriana, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn Cengkong Ii Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, *1*(2), 181–190. https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.193

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-clarke, J., & Edwards, T. (2016). Computers in Human Behavior Challenging games help students learn : An empirical study on engagement , fl ow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, *54*, 170–179. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Harmain, R. (2021). Volume 01, (1), Maret 2021http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *01*(1), 35–42.

Hendro Ganceh, Winda Rahmadita, Dinna Aulivia Mifthachul Jannah, & Ferdy Julianto. (2022). Komparasi E-Modul dan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(1), 31–42. https://doi.org/10.55927/jiph.v1i1.344

Hermansyah, H. (2021). Self Talk Strategy in Improving the Eleventh Grade Students' Speaking

Ability. *Jurnal Smart*, *7*(1), 1–6. https://doi.org/10.52657/js.v7i1.1331

Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of SocialScienceResea* *4*(3) 820–828.https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546

Inggriyani, F., & Anisa Pebrianti, N. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *7*(01), 1–22. https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175

Irmawanty, & Reski, A. (2022). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk HidupKelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, *1*(1), 12–18.

Ma'rufah Khairunisa Nuril, Rivan Muhammad, & Alamsyah Gilang Aldi. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Upaya meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media flash card. *Jurnal Konferensi Ilmiah*, *3*, 523–530. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Mahfud Heru Fatoni, Siti Rohimah, Baron Santoso, & Hamid Syarifuddin. (2024). Islamic Educational Psychology: The Urgency In Islamic Religious Education Learning. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *2*(3), 187–195. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.316

Marisa, S. (2020). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permaslahan Belajar. *Taushiah: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, *9*(2), 20–27. https://doi.org/10.30743/taushiah.v9i2.1786

Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal IlmiahMandalaEducation*,*9*(1), 1–10.https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744

Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Econo Edu*, *1*(2), 100–109.http://jurnal.umb.ac.id/index.php/ecoedu/article/view/1360/1056

Mondolalo, D., & Mulyadi. (2023). Keterampilan Menulis Struktur Deskripsi Umum Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Menggunakan Teknik Tugas Menyalin Pendekatan Individual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, *2*(5), 693–700. https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i5.530

Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *6*(1), 140–150. https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p140

Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Muallimuna :Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2),https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4261

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. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1376

Pratiwi, A. E. (2024). Pengembangan Media Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) Pada Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, *12*(8), 1626–1636.

Pratiwi, D. E. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Melalui Teknik Pengamatan Objek Langsung Pada Siswa Kelas Iv C Sdn Pakis V Surabaya. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *2*(1), 18–26. https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.43

Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., Penelitian, H., Komet-qr, A., Response, Q., Exploration, E., & Datar, B. (2024). *KOMET-QR : KARTU EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA-QR Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya*. *10*(01), 64–79.

Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK:Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 18–27. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104

Rosilia, P., Yuniawatika, Y., & Murdiyah, S. (2020). Analisis kebutuhan bahan ajar siswa di kelas III SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *10*(2), 125–137. https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6306

Sitalawati, A., Rini, T. A., & Sukamti, S. (2022). Pengembangan Media Big Book untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(8), 770–781. https://doi.org/10.17977/um065v2i82022p770-781

Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-TekiSilang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, *2*(1), 31–42. https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85

Situmorang, N. M. Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas X Aphc Smk Negeri 1 Singaraja Melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of EducationAction*

Taufik, T., Ismail, I., Imansyah, M. N., & Kasmita, M. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 684–691. https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731

Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, *1*(1), 3442. https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4

Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 1. https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal ofEducation*, https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718

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

Wirahyuni, K. (2024). *Penilaian menulis teks deskripsi dalam penerapan kurikulum merdeka*. *14*, 220–229.