

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCROSS* (*FLASHCARD CROSSWORD PUZZLE*) PADA PEMBELAJARAN MENULIS BAHASA INGGRIS KELAS II SEKOLAH DASAR

Adella Eka Pratiwi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(adella.17010644158@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Hendratno, M.Hum.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *flashcross* (*flashcard crossword puzzle*) pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar. Model dari penelitian ini adalah ADDIE yang di dalamnya terdapat lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dosen pembimbing, validator ahli materi dan media, serta dosen penguji. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari rekapitulasi hasil validasi materi, media, serta lembar angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas media yakni 87,27% dan skor validitas materi diperoleh hasil 94,54%. Sedangkan untuk kepraktisan media didapat dari skor respon siswa yang memperoleh skor sebesar 92,5%. Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media *Flashcross* (*flashcard crossword puzzle*) sangat layak dan praktis untuk diaplikasikan pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *flashcard*, *crossword puzzle*, keterampilan menulis

Abstract

This research is included in development research. The purpose of this study was to determine the feasibility and practicality of flashcross media (flashcard crossword puzzle) on English writing skills in grade II elementary school. The model of this research is ADDIE in which there are five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research uses data analysis techniques, namely qualitative and quantitative approaches. Qualitative data was obtained from suggestions and input from supervisors, material and media expert validators, and examiners. While quantitative data is obtained from the recapitulation of the results of validation materials, media, and student response questionnaire sheets. he results showed a media validity score of 87.27% and a material validity score of 94.54%. As for the practicality of the media obtained from the student response score, which obtained a score of 92.5%. Based on the description above, it can be concluded that Flashcross media (flashcard crossword puzzle) is very feasible and practical to use in English writing skills in grade II elementary school.

Keywords: Learning media, *flashcard*, *crossword puzzle*, writing skills.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan, pembelajaran bahasa sangatlah penting. Bahasa dapat memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi, maka peserta didik harus mempunyai kecakapan berbahasa yang baik agar dapat lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Bahasa Inggris adalah bahasa yang ditetapkan menjadi bahasa asing pertama (*first foreign language*). Selain itu bahasa Inggris juga merupakan bahasa teknologi dan pengetahuan, sehingga bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini agar tidak terlambat mengikuti perkembangan

teknologi dunia dan globalisasi yang semakin berkembang.

Dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024, Kementerian Pendidikan dan Budaya menetapkan bahwa Kurikulum Merdeka telah disahkan menjadi Kurikulum Nasional. Pada kurikulum ini, mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar akan menjadi mata pelajaran wajib pada tahun 2027/2028. Hal ini selaras dengan realita yang terjadi. Bahasa Inggris perlu untuk diajarkan sejak usia dini karena adanya berbagai pertimbangan. Mulyani (2009:22) menjelaskan bahwa dari usia sekitar 6 hingga 11 tahun yang bertepatan ketika

sekolah dasar, adalah saat anak-anak mulai memahami keterampilan dasar, antara lain membaca, menulis, dan berhitung. Mereka mulai menjelajahi keterampilan yang semakin beragam dengan budayanya. Selain itu, tuntutan untuk menguasai bahasa Inggris juga begitu tinggi, pasalnya banyak sekolah di jenjang Sekolah Menengah Pertama yang menjadikan keterampilan bahasa Inggris menjadi bagian dari syarat untuk masuk sekolah.

Terkait dengan pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, terdapat berbagai kendala yang dialami oleh siswa. Kendala saat belajar tersebut terkait pada empat keterampilan yang ada pada bahasa Inggris, termasuk keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan itu juga sering menjadi kendala bagi siswa, seperti saat menulis dengan menyusun kalimat sesuai dengan rumus dan aturan penulisan yang berlaku. Memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar adalah satu contoh strategi yang efektif untuk diterapkan guna mengatasi berbagai kebutuhan maupun kendala yang dialami siswa.

Sudjana dan Rifai (2015:1) mengartikan bahwa media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi, mempermudah siswa memahami bahan ajar, dan membuat siswa lebih aktif. Penyampaian materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik jika siswa juga ikut berpartisipasi, bukan hanya mengamati. Oleh karena itu dapat dipastikan bahwa media sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dan dapat menambah rangsangan kepada siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media, siswa dapat mengetahui secara langsung obyek yang dipelajari, sehingga dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap materi.

Untuk mengatasi masalah terkait keterampilan menulis pada Bahasa Inggris tersebut, maka peneliti mengembangkan media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* sebagai media interaktif yang dapat berguna bagi peserta didik serta guru dalam proses belajar mengajar. Media ini merupakan perpaduan dari *flashcard* dan *crossword Puzzle* atau yang kerap disebut teka teki silang.

Pengertian *flashcard* menurut Heri dan Aeiana (2018:221) adalah sebuah kartu bolak balik yang berisi gambar dan tulisan yang dimanfaatkan sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran. Media Flashcard juga digunakan dalam penyampaian materi yang berhubungan dengan huruf, kata, ejaan, serta kalimat. Sedangkan *crossword puzzle* atau teka teki silang merupakan jenis permainan dimana terdapat kolom kosong mendatar dan menurun yang berisikan pertanyaan dan diisi sesuai dengan banyak huruf pada kolom. Media *flashcross* ini akan membantu siswa untuk lebih antusias dan membuat siswa lebih fokus serta aktif pada saat kegiatan belajar mengajar.

Setelah melakukan wawancara terhadap guru bahasa Inggris di UPT SD Negeri 153 Gresik diperoleh hasil bahwa siswa seringkali merasa kurang paham mengenai penulisan yang benar dari kata yang sering didengar, seperti *book* ditulis *buk*, *pillow* ditulis *pilow*, *white* ditulis *whait*, dan kesalahan-kesalahan penulisan lainnya. Penggunaan metode pembelajaran ceramah yang sering digunakan membuat siswa kurang antusias dan mengerti mengenai materi, sehingga siswa juga seringkali merasa bosan apabila guru menjelaskan materi dengan cara yang monoton. Adanya media *flashcross* diharapkan dapat seperti membuat siswa merasa senang, antusias dan merasa tidak terbebani saat belajar.

Peneliti kemudian merumuskan masalah penelitian berdasarkan temuan latar belakang sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* sebagai pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* sebagai pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media *Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle)* sebagai pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar?

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan kemudian ditemukan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan media *flashcross* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

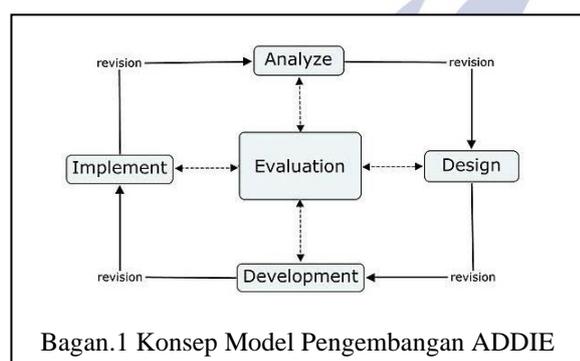
METODE

Penelitian *Research and Development (R&D)* atau yang biasa disebut dengan penelitian pengembangan adalah salah satu penelitian yang diaplikasikan pada penelitian ini. Metode penelitian pengembangan adalah strategi penelitian yang memiliki tujuan menciptakan suatu produk yang inovatif. (Sugiyono, 2016) Produk bisa berupa media pembelajaran dan akan diuji kelayakannya dan diharapkan dapat meningkatkan pengaruh yang baik pada saat proses belajar-mengajar. Produk yang akan diciptakan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk *flashcard* dan *crossword puzzle*. Produk tersebut dibuat untuk digunakan pada keterampilan menulis Bahasa Inggris pada materi "*The Elephant is Big*" siswa kelas II SD.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Pendekatan sistematis yang sering diterapkan dalam pengembangan pembelajaran adalah model ADDIE. Singkatan dari tahapan utama pengembangan suatu sistem pembelajaran adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Pendekatan ADDIE dipilih karena beberapa alasan, termasuk: (a) Model ADDIE memfasilitasi evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan pada setiap tahap yang dilalui. Dengan demikian, produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang optimal. (b) Model ADDIE memiliki pendekatan yang simpel namun penerapannya tetap terstruktur secara sistematis (Sahrul, 2018).

Model ADDIE adalah suatu desain pembelajaran yang terstruktur dan mencakup 5 tahap yang dirancang secara sistematis untuk proses pembelajaran secara menyeluruh. Tahapan penelitian yang terdapat dalam model ADDIE adalah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi.



Pertama, analisis/analisis. Pada hari Senin tanggal 22 Januari 2024, pengajar kelas II di UPT SDN 153 Gresik diwawancarai oleh peneliti untuk mendapatkan informasi detail mengenai persyaratan dan tantangan. Pada titik ini, observasi dan wawancara digunakan oleh peneliti untuk memeriksa guru, sumber daya, dan siswa.

Dari kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan dapat ditemukan hasil pada pembelajaran bahasa Inggris guru kurang berinovasi dalam menggunakan media, guru hanya memanfaatkan gambar yang ada pada buku bahan ajar. Pembelajaran juga seringkali didominasi oleh guru, sehingga siswa terkesan pasif saat proses belajar mengajar. Dengan media gambar yang terbatas dan pembelajaran yang pasif siswa terlihat kurang tertarik pada pembelajaran. Pada saat wawancara guru menyebutkan adanya hambatan saat belajar bahasa Inggris, khususnya tentang keterampilan menulis siswa, yaitu siswa yang seringkali merasa lupa bagaimana ejaan penulisan yang benar jika guru menyebutkan kata dalam bahasa Inggris. Namun masih terlihat adanya potensi bahwa siswa suka bermain dengan teman lainnya saat istirahat. Hal ini dapat digunakan oleh peneliti untuk menawarkan media yang dipadukan dengan permainan.

Dari uraian permasalahan diatas diketahui bahwa media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan untuk proses belajar mengajar bahasa Inggris. Dengan

begitu siswa akan tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami melalui media pembelajaran sehingga siswa bisa memahami dan mengingat ejaan kata dengan mudah. Peninjauan data dilakukan untuk mendukung berjalannya penelitian. Langkah ini dilakukan setelah wawancara mengenai cakupan materi, kemudian peneliti mencari studi literatur mengenai sumber materi melalui buku guru, buku siswa, dan internet. Peneliti mengumpulkan data pendukung meliputi kurikulum dan buku-buku bahasa Inggris yang memuat materi keterampilan menulis, gambar materi, *flashcard*, dan media lain sebagai referensi.

Kedua, design/perancangan. Peneliti membentuk rincian dari tujuan yang akan dicapai dengan adanya produk. Langkah yang dilakukan adalah menyiapkan materi yang akan dimuat pada media. Persiapan materi ini meliputi penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi alur tujuan pembelajaran sebagai tanda tercapainya tujuan pembelajaran yang meliputi kemampuan siswa.

Ketiga, development/pengembangan. Tahapan selanjutnya adalah mendesain produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *flashcard* yang sesuai dengan materi keterampilan menulis. Desain yang dibuat disesuaikan dengan spesifikasi produk yang diharapkan. Desain produk meliputi bahan, ukuran, gambar, serta warna yang berkaitan pada isi media dan materi yang tertera di media, dengan penjelasan sebagai berikut : (a) Pengembangan media *flashcard* bertujuan melatih keterampilan menulis siswa. Penentuan tujuan media untuk merumuskan tes yang akan dilakukan. (b) Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah *The Elephant is Big* pada siswa kelas II SD yang bertujuan agar siswa dapat melatih keterampilan menulisnya sesuai dengan ejaan kata yang benar. Tahap perancangan disesuaikan dengan materi yang dipilih agar membantu siswa dalam keterampilan menulis.

Keempat, implementation/implementasi. Kegiatan pengujian media *flashcard* dilaksanakan di UPT SDN 153 Gresik pada siswa kelas II. Selama proses implementasi, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengukur respon mereka dan memahami lebih dalam mengenai manfaat media ini untuk aktivitas belajar mengajar. Tahapan ini telah dilaksanakan peneliti untuk mengevaluasi dan memperbaiki media yang sudah dilakukan pengujian dengan langsung.

Kelima, evaluation/evaluasi. Tahapan paling akhir analisis peneliti terhadap konsumsi produk adalah evaluasi. Jika perubahan atau penyempurnaan masih diperlukan setelah tahap sebelumnya, langkah ini selesai.

Dalam penelitian ini, instrumen diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2013) menyampaikan bahwa instrumen *penelitian* adalah alat yang digunakan dengan tujuan mengamati dan menilai fenomena alam dan sosial yang terlihat. Instrumen ini bisa berbentuk kuisioner, tes, wawancara, maupun observasi. Peneliti menggunakan instrumen berupa : (a) lembar validasi materi dan media yang dijawab oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan media *flashcard*, (b) lembar *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media yang digunakan, serta (c) lembar angket respon peserta didik yang ditujukan pada peserta uji coba guna mengetahui tingkat kepraktisan media *flashcross* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

Penelitian ini mengumpulkan data yang berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari observasi serta wawancara yang dilaksanakan dengan tujuan menelusuri informasi mengenai permasalahan yang terjadi, melakukan studi pustaka untuk menggali informasi mengenai media *flashcard* dan *crossword puzzle* pada keterampilan menulis bahasa Inggris, serta saran dari dosen pembimbing, para validator, serta peserta uji coba. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil uji ahli media serta materi yang telah dilaksanakan dengan tujuan menilai dan melihat kelayakan dari media *flashcross*, serta hasil *pretest* dan *posttest*.

Data yang terkumpul saat validasi materi, media, dan uji lapangan akan diolah dan ditindaklanjuti. Penggunaan skala Likert menjadi esensial dalam langkah analisis data ini. Penggunaan teknik pengukuran skala Likert adalah kunci prosedur analisis data ini.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sugiyono, 2015:134)

Hasil yang diperoleh dari data yang terkumpul akan diolah menerapkan metode deskriptif presentase yang menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor validasi diperoleh}}{\sum \text{skor validasi total}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil data yang terkumpul dengan penggunaan rumus tersebut, *peneliti* dapat menentukan

kriteria keberhasilan produk media berdasarkan hasil validasi sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Skor	Kategori
0.00%-20.99%	Tidak layak/valid
21.00%-40.99%	Kurang layak/valid
41.00%-60.99%	Cukup layak/valid
61.00%-80.99%	Layak/valid
81.00%-100%	Sangat layak/valid

Data hasil keefektifan dianalisis dengan memberikan lembar tes *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik untuk dijawab, sehingga peneliti dapat menilai hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan. Produk dapat dikategorikan efektif apabila terdapat peningkatan nilai *posttest* yang signifikan. Peserta didik dapat dikatakan tuntas ketika peserta didik telah mencapai nilai ≥ 75 . Persentase ketuntasan belajar kemudian diolah dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

(Arintasari, dkk., 2019)

Setelah mendapatkan hasil dari *pretest* dan *posttest*, data akan dikelompokkan berdasarkan kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk mengevaluasi keefektifan media *flashcard*.

Tabel 3. Taraf Keberhasilan Ketuntasan Belajar

Skor Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Jannah & Julianto, 2022)

Selanjutnya dilakukan analisis N-Gain terhadap data tersebut untuk melihat apakah skor *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Rumus N-Gain yang diaplikasikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah diperoleh hasil N-Gain, kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai peserta didik dengan memakai kriteria N-Gain pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria N – Gain

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g < ,0,00$	Menurun
$g = 0,00$	Stabil
$0,00 < g < 0,030$	Rendah
$0,030 \leq g < ,0,70$	Sedang

$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi
----------------------	--------

(Arifin dkk., 2020)

Selain menggunakan validasi, untuk mendapatkan tanggapan peserta didik sebagai pengguna, peneliti juga mengirimkan kuesioner kepada mereka. Data yang sudah diisi kemudian akan diolah dengan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor validasi diperoleh}}{\sum \text{skor validasi total}} \times 100\%$$

Setelah jumlah respon siswa diperoleh, maka akan diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk menilai kepuasan dan respon siswa terhadap media *flashcard*.

Tabel 5. Kriteria Respon Peserta Didik

Skor	Kategori
0.00%-20.99%	Tidak menarik/menyenangkan
21.00%-40.99%	Kurang menarik/menyenangkan
41.00%-60.99%	Cukup menarik/menyenangkan
61.00%-80.99%	menarik/menyenangkan
81.00%-100%	Sangat menarik/menyenangkan

Media *flashcard* dapat terbilang praktis apabila memperoleh presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebuah media pembelajaran yang berupa *flashcard* dan *Crossword Puzzle* telah dihasilkan dari penelitian ini. Tujuan dari dihasilkannya media pembelajaran tersebut adalah untuk memperkenalkan penulisan kosakata yang tepat dalam Bahasa Inggris, terutama pada kelas II Sekolah Dasar materi 'The Elephant is Big'. Penelitian pengembangan ini mengadopsi pendekatan ADDIE yang terdapat lima tahapan inti, yang berupa analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah rangkuman tahapan-tahapan yang sudah dilakukan selama proses pengembangan media *flashcross*:

Tahap Analisis (*Analysis*), peneliti mengawali kegiatan analisis dengan melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Wawancara tersebut dilakukan bersama guru kelas dua UPT SDN 153 Gresik. Wawancara telah dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2024. Melalui kegiatan wawancara, peneliti telah memperoleh informasi sebagai berikut: (a) terdapat keterbatasan media pembelajaran saat proses kegiatan belajar mengajar, dimana pendidik lebih sering memakai buku serta papan tulis sebagai alat utama proses pembelajaran (b) metode

yang digunakan pendidik sudah cukup bervariasi, seperti metode tanya jawab, ceramah, maupun diskusi kelompok (c) peserta didik kurang bisa fokus saat proses belajar mengajar, dikarenakan proses belajar yang kurang menarik akibat keterbatasan media pembelajaran. (d) peserta didik kurang menguasai keterampilan menulis kosakata dalam Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan kurangnya opsi media pembelajaran, karena pendidik lebih sering menggunakan buku cetak sebagai media utama pada proses pembelajaran. Peneliti kemudian menganalisis materi yang terdapat pada buku Bahasa Inggris Kelas II.

Setelah mengidentifikasi masalah di lapangan, peneliti melakukan tinjauan literatur pada penelitian-penelitian yang relevan. Penelitian tersebut antara lain yang telah dilaksanakan oleh Sri Wahyuni pada tahun 2020, kemudian penelitian oleh Aidah Ayu Aprilliani pada tahun 2022, dan penelitian oleh Ramadhan Al Fikri bin Zahid di tahun yang sama. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *flashcard* untuk memajukan keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas dua. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mengetahui penulisan kosakata yang benar dalam Bahasa Inggris. Tujuan adanya pengembangan media *flashcross* adalah untuk menambah keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.

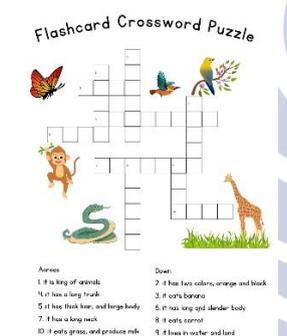
Tahap perencanaan (*design*), pada tahapan yang kedua peneliti melakukan perencanaan pada media *flashcross* yang akan dikembangkan bagi siswa kelas dua sekolah dasar. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan pemilihan bahan dan materi untuk media *flashcross*, dengan memperhatikan berbagai aspek seperti bentuk gambar dan kesesuaian materi.

Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dari tahap perencanaan ini: (a) Desain *flashcard* dan *crossword puzzle*: Peneliti membuat desain *flashcross* dengan teliti dan cermat. Hal ini termasuk dalam pemilihan gambar dan *font* yang akan digunakan dalam media *flashcross*, agar mampu menarik minat target audiens, yaitu siswa kelas dua sekolah dasar, (b) rancangan isi media *flashcross*: Materi yang ada dalam media *flashcross* harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pemakaian gambar dan tulisan juga harus mendeskripsikan isi materi agar memudahkan pemahaman siswa, (c) latar belakang: dalam hal ini pada bagian depan *flashcard* menggunakan warna putih dengan bingkai warna biru pada bagian depan dan belakang *flashcard*. Begitu juga pada *crossword puzzle*, menggunakan latar belakang warna

putih polos namun tidak ada bingkai, hanya ada beberapa elemen gambar pendukung untuk menarik minat siswa, (d) spesifikasi produk pengembangan: *flashcard* yang direncanakan akan dibuat menggunakan kertas *ivory* ukuran 10cm x 7cm dengan gambar bolak-balik yang dicetak sekitar 40-50 lembar, sedangkan untuk *crossword puzzle* dibuat menjadi bentuk *banner* dengan ukuran 50cm x 60cm. Materi yang digunakan dalam *flashcard* memuat nama-nama hewan dan ciri-ciri hewan dalam Bahasa Inggris. Format Materi: Materi yang termuat dalam media *flashcross* disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan.

Tahap pengembangan (*development*), dalam tahapan ini media *flashcross* telah dibentuk setara pada tahapan sebelumnya yang telah disesuaikan pada kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran yang hendak digunakan.

Tabel 6. Hasil Pengembangan Media *Flashcross*

Gambaran Produk	Keterangan
 <p>Flashcard Crossword Puzzle</p> <p>Across: 1. It is king of animals. 4. It has a long trunk. 5. It has thick hair, and large body. 7. It has a long neck. 10. It eats grass, and produces milk.</p> <p>Down: 2. It has two colors, orange and black. 3. It eats bamboo. 6. It has long and slender body. 8. It eats meat. 9. It lives in water and land.</p>	Tampilan dari crossword puzzle
 <p>Lion Tiger</p>	Tampilan bagian depan flashcard
 <p>It is king of animals. It is a wild animal. It has a long tail.</p> <p>It has thick and orange colors. It has sharp teeth. It eats meat.</p>	Tampilan bagian belakang flashcard

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, untuk meninjau bagaimana kelayakan produk yang telah dihasilkan. Selanjutnya, saran dan masukan akan dibuat untuk proses evaluasi untuk produk sebelum digunakan siswa di UPT SD Negeri 153 Gresik. Berikut adalah hasil validasi media *flashcross* pada materi “The Elephant is Big”:

a. Validasi Ahli Materi

Pada tanggal 13 Juni 2024 telah dilakukan validasi materi oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi materi ditampilkan pada table berikut :

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Maks.	Skor Validasi
1.	Kesesuaian Materi	15	15
2.	Isi Materi	20	19
3.	Penggunaan Bahasa	20	18
Jumlah		55	52
Persentase Skor Validasi		94,54%	
Kriteria			Sangat Valid

Setelah rekapitulasi hasil validasi materi selesai, perhitungan kemudian dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$P = 94,54\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor validasi yang diperoleh

N = Jumlah skor validasi total.

Dengan persentase skor uji validasi yang mencapai 94,54%, hasil tersebut dapat dinyatakan sebagai kategori 'sangat valid'.

Dari hasil validasi yang sudah dilaksanakan, validator juga memberikan saran mengenai materi yang digunakan seharusnya lebih disesuaikan dengan peserta didik. Oleh sebab itu peneliti melakukan revisi terhadap materi yang sebelumnya hanya menyebutkan nama-nama hewan kemudian diganti menjadi lebih spesifik, yaitu hewan yang ada di kebun binatang.

b. Validasi Ahli Media

Bapak Suprayitno, M.Si. selaku validator atau ahli media melakukan validasi terhadap produk yang berupa *flashcard* dan *crossword puzzle* pada tanggal 13 Juni 2024. Hasil validasi media dapat ditampilkan dalam table berikut :

Tabel 8. Validasi ahli media

No.	Aspek	Skor Maks.	Skor Validasi
1.	Tampilan	25	21
2.	Isi Media	10	9
3.	Penggunaan Media	20	18

Jumlah	55	48
Persentase Skor Validasi	87,27%	
Kriteria	Sangat Valid	

Setelah rekapitulasi hasil validasi materi selesai, perhitungan kemudian dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$P = 87,27\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor validasi yang diperoleh

N = Jumlah skor validasi total

Persentase hasil validasi media yang mencapai 87% dapat menunjukkan jika media *flashcross* sangat layak diaplikasikan bagi siswa kelas dua sekolah dasar. Namun validator juga mengatakan bahwa media ini bisa lebih menarik jika ada tambahan warna pada *flashcard*, oleh karena itu peneliti mengganti warna putih pada bagian depan dengan warna hijau, ungu, dan merah muda. Kemudian peneliti juga menambahkan gambar yang transparan sebagai *background* dari ciri-ciri hewan pada bagian belakang.

Tabel 9. Revisi Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

	<p>Saran : Sebaiknya media dibuat lebih menarik.</p>	<p>Tampilan media dibuat lebih menarik: <i>Flashcard</i> pada bagian depan menggunakan warna-warna yang lebih menarik, dan ada bagian belakang <i>flashcard</i> ditambahkan gambar yang transparan dengan tulisan yang dibuat menjadi lebih jelas</p>
---	---	--

Tahap implementasi (*implementation*), pada tahapan implementasi, telah dilakukan uji coba terhadap media yang sudah dibuat kepada siswa kelas dua UPT SDN 153 Gresik. Terdapat dua puluh siswa yang ikut serta dalam fase uji coba penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 20 Juni 2024. Uji coba ini dilaksanakan guna mengetahui respon siswa dan keefektifan dari media *flashcross* sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa memahami penulisan kosakata dalam Bahasa Inggris. Kegiatan uji coba ini melibatkan beberapa langkah, sebagai berikut:

- Seluruh peserta didik dipersiapkan sebelum kegiatan dimulai.
- Peserta didik diberikan lembar *pretest* yang harus dikerjakan sebelum memulai kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan awal mereka.
- Setelah peserta didik selesai mengerjakan *pretest*, kegiatan belajar dimulai.
- Kegiatan diawali dengan apersepsi mengenai materi sebelumnya dan penjelasan terkait materi dan penggunaan media.
- Peneliti menyebutkan petunjuk mengenai ciri-ciri hewan yang ada pada media sebagai contoh pemakaian media *flashcross*.

- f) Peserta didik dipisah menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang.
- g) *Flashcard* dibagikan kepada peserta didik, dilanjut dengan analisis ciri-ciri hewan dan pengisian *crossword puzzle* secara bergantian di depan kelas.
- h) Peneliti membagikan lembar *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui penguasaan keterampilan menulis dan keefektivan media. Peserta didik dapat dinyatakan lulus jika mencapai batas KKM yang ditentukan, yaitu ≥ 75 .
- i) Kegiatan yang terakhir yaitu pengisian lembar kuisioner oleh peserta didik guna melihat respon peserta didik atas media yang mereka gunakan.

Tabel 10. Hasil Pretest dan Posttest peserta didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	ACP	20	90
2.	ANF	40	80
3.	ABD	40	80
4.	ATP	30	80
5.	AAA	50	90
6.	ANA	30	80
7.	ARAU	40	90
8.	ASHA	20	70
9.	BUA	50	80
10.	C	80	100
11.	FDR	80	100
12.	FAZ	50	80
13.	MAAB	40	90
14.	MRAK	30	80
15.	NLM	90	100
16.	NZ	40	80
17.	NAP	60	90
18.	NAAR	40	80
19.	PAAZ	30	80
20.	SA	20	70
Mean		44	84,5
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik	Hasil Nilai Pretest		
	$P = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$		
	$P = \frac{3}{20} \times 100\%$		
	<p>P = 15% (Sangat Tidak Baik)</p>		
Hasil Nilai Posttest			
$P = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$			
$P = \frac{18}{20} \times 100\%$			
<p>P = 90% (Sangat Baik)</p>			

Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan metode *N-Gain Score*. Berikut ini adalah hasil efektivitas penggunaan media *flashcross* :

Tabel 11. Rekapitulasi Nilai Gain Score

No	Nama	N Gain Score	N Gain Score %	Kriteria
1.	ACP	0,875	87,5	Tinggi
2.	ANF	0,66667	66,6667	Sedang
3.	ABD	0,66667	66,6667	Sedang
4.	ATP	0,71429	71,4286	Tinggi
5.	AAA	0,8	80	Tinggi
6.	ANA	0,71429	71,4286	Tinggi
7.	ARAU	0,83333	83,3333	Tinggi
8.	ASHA	0,625	62,5	Sedang
9.	BUA	0,6	60	Sedang
10.	C	1	100	Tinggi
11.	FDR	1	100	Tinggi
12.	FAZ	0,6	60	Sedang
13.	MAAB	0,83333	83,3333	Tinggi
14.	MRAK	0,71429	71,4286	Tinggi
15.	NLM	1	100	Tinggi
16.	NZ	0,66667	66,6667	Sedang
17.	NAP	0,75	75	Tinggi
18.	NAAR	0,66667	66,6667	Sedang
19.	PAAZ	0,71429	71,4286	Tinggi
20.	SA	0,625	62,5	Sedang
	Mean	0,75327	75,3274	Tinggi

Terlihat pada tabel di atas bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* menunjukkan angka 15% yang berarti "Sangat Tidak Baik". Sedangkan hasil *posttest* menghasilkan persentase sebesar 90% yang berarti "Sangat Baik". Adapun hasil dari nilai *N-Gain* mencapai 0,75 menunjukkan tingkat yang diklasifikasikan sebagai kategori "Tinggi" dengan persentase *N-Gain* yang memperoleh hasil 75,32%. Dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media *flashcross* sangat efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahapan pada uji coba media *flashcross* ternyata menunjukkan hasil bahwa media mendapatkan tanggapan dan antusiasme yang tinggi dari peserta didik. Hasil tersebut didukung oleh hasil rekapitulasi angket yang sudah dijawab peserta didik.

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
1.	Bagi saya, media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>) menarik	20	0	20
2.	Bagi saya, media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>) praktis digunakan	19	1	19
3.	Saya bersemangat dan termotivasi untuk belajar	18	2	18
4.	Bagi saya, petunjuk penggunaan media jelas	20	0	20
5.	Bagi saya, media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>) dapat membantu untuk menulis nama hewan dalam Bahasa Inggris dengan benar.	17	3	17
6.	Saya merasa bingung menggunakan media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>)	2	18	18
7.	Saya merasa bosan menggunakan media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>)	3	17	17
8.	Saya kesulitan dalam memahami gambar yang ada pada media	0	20	20

9.	Saya kesulitan menulis nama hewan dalam Bahasa Inggris setelah menggunakan media <i>Flashcross</i> (<i>Flashcard Crossword Puzzle</i>)	3	17	17
10.	Saya kesulitan memahami tulisan yang ada pada media	1	19	19
Jumlah nilai		185		
Persentase		92,5%		

Berdasar pada hasil data angket respon peserta didik, memperoleh skor sebesar 188. Skor ini terdiri dari pernyataan positif dengan nilai 94 dan pernyataan negatif juga dengan nilai 91. Skor tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{185}{200} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan nilai sebesar 92,5%, yang mengindikasikan bahwa media *flashcross* dalam keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris sangat praktis sehingga bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.

Tahap evaluasi (*evaluation*), langkah ini dilakukan guna menilai pencapaian tujuan pengembangan, dengan maksud untuk melakukan perbaikan melalui langkah-langkah tindak lanjut yang sesuai. Berikut adalah hasil evaluasi setelah peneliti melakukan berbagai proses penilaian berdasarkan penilaian para validator dan tindakan di lapangan: (a) penyempurnaan pada materi yang disesuaikan dengan masukan dari validator ahli materi, yaitu materi harus lebih disesuaikan lagi dengan peserta didik. (b) penyempurnaan pada media yang disesuaikan dengan masukan dari validator ahli media, yaitu media dibuat lebih menarik minat peserta didik.

Pembahasan

Media berupa *flashcross* merupakan bentuk akhir dari penelitian ini. Media ini telah digunakan oleh peneliti pada pembelajaran Bahasa Inggris yang memfokuskan keterampilan menulis kosakata pada materi "*The Elephant is Big*". Penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Hasil dari analisis yang dilakukan memperoleh hasil bahwa dibutuhkan inovasi media untuk membantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dikarenakan siswa seringkali merasakan bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan media yang menarik guna meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris mereka. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Nizwardi Jalmur (2016) bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat mendukung siswa untuk menumbuhkan pemahaman mereka pada pelajaran yang diberikan dan menghasilkan kegiatan belajar yang lebih interaktif juga mengasyikkan.

Peneliti kemudian menghasilkan media berupa *flashcard* dan *crossword puzzle* yang menggabungkan gambar dan tulisan guna membantu mengatasi permasalahan yang dialami peserta didik. Media *flashcross* berguna membantu meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik. Hal tersebut juga dibenarkan oleh Mayer (2009) dalam bukunya yang menunjukkan bahwa media yang memadukan antara gambar dan tulisan yang baik dapat menambah pemahaman dan motivasi peserta didik.

Pada tahap perancangan peneliti memilih bahan yang akan digunakan untuk *flashcard* dan *crossword puzzle*. Pemilihan gambar dan *font* juga dilakukan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas dua sekolah dasar. Peneliti merancang media dengan memerhatikan aspek-aspek yang telah sesuai pada materi keperluan peserta didik. Rancangan media *flashcross* dibentuk semenarik mungkin dengan mengombinasikan antara warna, gambar, dan tulisan. Mayer (2009) juga menyampaikan bahwa desain dari media yang baik akan membantu untuk memaksimalkan pembelajaran dan keikutsertaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media *flashcross* dapat membantu menumbuhkan keinginan belajar siswa, serta kegiatan belajar menjadi interaktif.

Ahli materi dan media telah melakukan uji validasi terhadap media *flashcross* yang hasilnya dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media yang baik. Media *flashcross* telah diuji validasi oleh dua orang ahli. Uji validasi materi menunjukkan persentase 94,54% dengan tambahan saran agar materi yang digunakan pada media lebih disesuaikan dengan peserta didik. Proses validasi oleh ahli media memperoleh angka kevalidan sebesar 87,27%. Tetapi ahli media juga menyampaikan saran untuk membuat produk lebih menarik lagi guna bisa menyempurnakan media. Munadi (2013) dalam bukunya menyatakan bahwa media yang layak digunakan adalah media yang mudah digunakan oleh

peserta didik, masih berkaitan dengan materi yang ditentukan, serta terdapat desain yang menarik guna memotivasi siswa. Hasil uji validasi media dan materi menunjukkan bahwa media layak dan menarik karena dalam pemilihan gambar dan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas dua sekolah dasar.

Tahapan yang dilakukan setelah melaksanakan uji validasi materi dan media adalah uji coba di lapangan. Dua puluh peserta didik kelas II UPT SDN 153 Gresik ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan uji coba media. Pada tahapan ini, para peserta didik melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score* dan menunjukkan hasil yang tinggi dengan persentase rata-rata 75,32%. Kemudian peserta didik juga mengisi lembar angket yang dibagikan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang telah digunakan. Hasil rekapitulasi angket yang telah diisi menghasilkan angka 92,5% yang berarti persentase tersebut termasuk dalam jenis sangat praktis.

Media *flashcross* bisa dinyatakan menjadi media yang sangat layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran. Selama proses implementasi produk, peserta didik terlihat aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran serta menggunakan media. Kegiatan belajar mengajar juga berjalan lancar karena peserta didik yang aktif dalam menyampaikan ide dan gagasan mereka. Jadi dengan adanya media *flashcross* siswa lebih memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Hasan, Muhammad, dkk (2021: 20) yang berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah memahami isi materi yang disesuaikan dengan bakat dan kemampuan siswa, maka media dapat menumbuhkan minat belajar dan kegiatan belajar mengajar menjadi aktif.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah proses evaluasi. Ajat Rukajat (2018:2) menyebutkan bahwa evaluasi merupakan aktivitas yang bertujuan menguji kualitas dari aktivitas yang telah dilaksanakan dengan berpedoman pada data dan informasi yang tersedia. Sementara itu evaluasi pembelajaran diadakan guna mengukur tingkat pemahaman siswa, meliputi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Evaluasi harus dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa terbukti kevalidannya. Hasil evaluasi didapatkan dari para ahli yang melakukan validasi materi dan media, serta memberikan saran dan masukan.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil dari penelitian dan pembahasan, media *flashcross* (*flashcard* dan *crossword puzzle*) yang dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Inggris yang berfokus pada keterampilan menulis siswa valid dan layak untuk digunakan. Berdasar pada rumusan masalah yang disampaikan, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Hasil validitas menunjukkan bahwa pengembangan media *flashcross* (*flashcard* dan *crossword puzzle*) yang berfokus pada keterampilan menulis Bahasa Inggris dinyatakan sangat valid pada uji validitas materi dengan persentase hasil 94,54% yang berarti materi dalam media “sangat valid” untuk digunakan. Hasil uji validitas media juga termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan persentase 87,27%. Dari hasil uji validitas di atas berarti media *flashcross* “sangat layak” untuk digunakan.
2. Hasil *pretest* menunjukkan hasil “sangat tidak baik” dengan persentase 15%. Sedangkan pada *posttest* memperoleh hasil 90% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil *pretest* dan *posttest* juga dihitung menggunakan *N-Gain Score*, dan menunjukkan hasil 0,75 yang berarti adanya peningkatan yang “tinggi” dengan persentase 75,32%. Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcross* “sangat efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil “sangat menyenangkan” dengan persentase 92,5%. Hal ini berarti bahwa media *flashcross* “sangat praktis” untuk digunakan

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flashcross* (*flashcard* dan *crossword puzzle*) pada keterampilan menulis Bahasa Inggris yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Diperlukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keefektivan penggunaan media *flashcross* (*flashcard* dan *crossword puzzle*) pada keterampilan menulis Bahasa Inggris di kelas II sekolah dasar.
2. Diperlukan keterampilan dan inovasi yang lebih dalam pembuatan media *flashcross* (*flashcard* dan *crossword puzzle*) sehingga dapat menciptakan produk media yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, S. (2016) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Jalmur, Nizwardi. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Mariya, U. D, dan Soenarto, Sunaryo. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 5 (1): hal. 22-34.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rukajat, Ajat. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sumantri, M. (2009). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. Pustaka.ut.ac.id

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.

Putri, D. A., & Santoso, R. (2021). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 98-107. DOI: 10.12345/jtp.v23i1.3456.

Widaningsih, Nining. (2023). *Asiknya bermain TTS ASEAN* : CV.Adanu Abimata

Aelana, H. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.