



PENGEMBANGAN MEDIA *E-CARD* INTERAKTIF KARTU PERTAL (PENGUNAAN HURUF KAPITAL) PADA MATERI PENGGUNAAN HURUF KAPITAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nur Izzatul Khoiriyah^{1*}, Hendratno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 Juli 2025

Revisi 16 Juli 2025

Diterima 24 Juli 2025

Kata kunci:

Pengembangan, media *e-card* interaktif, huruf kapital

Abstract

Understanding the use of capital letters is very important for fifth-grade elementary school students to write according to PUEBI rules. This study aims to produce Peral Interactive E-Card media on the material of capital letter usage for fifth-grade elementary school students that is valid, practical, and effective. The research type used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validity of the media obtained a percentage of 92.5% and the validity of the material reached a percentage of 97.5% with very valid criteria. Effectiveness is measured using the n-gain formula which shows a value of 0.73, categorized as a high improvement. The practicality based on student response questionnaires obtained a percentage of 92.1%, and the results from the teacher response questionnaires obtained a percentage of 93.7% with very practical criteria. Based on the results obtained, it can be concluded that the Peral Interactive E-Card media is declared valid, practical, and effective to be used in learning the use of capital letters.

Abstrak

Pemahaman terhadap penggunaan huruf kapital sangat penting bagi siswa kelas V sekolah dasar untuk menulis sesuai kaidah PUEBI. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media E-Card Interaktif Kartu Peral (Penggunaan Huruf Kapital) pada materi penggunaan huruf kapital siswa kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kevalidan media mencapai persentase sebesar 92,5% dan kevalidan materi mencapai persentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat valid. Keefektifan diukur menggunakan rumus n-gain yang menunjukkan nilai 0,73 dengan kategori peningkatan tinggi. Kepraktisan dari hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 92,1% dan hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 93,7% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media E-Card Interaktif Kartu Peral (Penggunaan Huruf Kapital) dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran penggunaan huruf kapital.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:***Nur Izzatul Khoiriyah*****nur.210952mhs.unesa.ac.id**

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting terhadap keterampilan komunikasi dan pemahaman ilmu pengetahuan siswa. Tujuannya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan perilaku yang positif. Bahasa juga memiliki peran sebagai media berekspresi, menyimpan memori, dan menuangkan imajinasi. Penggunaan bahasa harus digunakan secara konsisten untuk meningkatkan keterampilan berbahasa agar semakin mahir (Hendratno dkk., 2023). Mengingat pentingnya peran bahasa dalam hubungan sosial, setiap negara memasukkan pembelajaran bahasa dalam kurikulum mulai dari pendidikan dasar (Atmojo, 2020). Bahasa Indonesia wajib dipelajari mulai dari kelas I hingga kelas VI. Pembelajaran lebih difokuskan pada kemampuan siswa dalam menyampaikan tujuannya dengan menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan (Syafitri & Hendratno, 2021).

Kaidah kebahasaan merupakan aturan dalam penggunaan bahasa, bunyi, dan pengucapan bahasa. Kaidah kebahasaan mencakup banyak aspek, salah satunya adalah ejaan. Ejaan memiliki peran dalam pengaturan pemakaian kata dan kalimat dalam bentuk lisan maupun tulisan. Menurut Prihantini (dalam Haryanti, 2019) ejaan merupakan peraturan yang mengatur penggambaran lambang penuturan dan penggambaran keterkaitan antara penggabungan dan pemisahan lambang-lambang tersebut dalam kebahasaan. Ejaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka didasari oleh aturan PUEBI. Penggunaan ejaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah kebahasaan dapat memberikan manfaat dalam ketepatan penyampaian makna (Rahmaningsih, 2016).

Penggunaan ejaan yang benar memiliki keterkaitan dengan keterampilan menulis siswa. Penggunaan huruf kapital yang baik dan benar termasuk dalam contoh kaidah kebahasaan (Desmirasari & Oktavia, 2022). Huruf kapital disebut juga dengan huruf yang mempunyai bentuk dan ukuran tertentu. Huruf kapital memiliki aturan yang harus digunakan dalam bahasa tulis. Penggunaan huruf kapital memiliki pengaruh terhadap kejelasan makna tulisan (Roselin, Arafik, & Rini, 2022). Aturan penggunaan huruf kapital harus diterapkan untuk keteraturan dan kesamaan bentuk ragam tulis. Keteraturan bahasa

tulis akan memberikan pengaruh terhadap kejelasan dan kesesuaian makna dalam penyajian informasi karena pada dasarnya bahasa memiliki fungsi khusus yaitu sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam kehidupan (Shara, 2019).

Berdasarkan hasil identifikasi masalah siswa kelas V A di SDN Kejawan Putih 1/243 ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V belum mampu menggunakan huruf kapital dengan baik dan benar. Siswa hanya menggunakan huruf kapital pada nama orang dan unsur geografi. Selain itu, siswa menggunakan huruf kapital secara tidak tepat di tengah kalimat, seperti menuliskan kata umum menggunakan huruf kapital tanpa alasan yang benar. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan huruf kapital. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya didominasi oleh penggunaan buku paket. Jika siswa tidak mampu menguasai penggunaan huruf kapital dengan baik dan benar, maka akan berdampak terhadap keterampilan menulis siswa. Tulisan akan menjadi kurang sistematis dan tidak sesuai dengan aturan PUEBI. Jika tidak diperbaiki, siswa juga akan mengalami kesulitan dalam menyusun tulisan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penguasaan terhadap penggunaan huruf kapital harus ditingkatkan agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang baik dan benar.

Penggunaan huruf kapital yang benar dapat diajarkan secara efektif dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah ketercapaian tujuan instruksional secara efektif melalui informasi yang disampaikan. Media pembelajaran yang efektif dapat membangun motivasi siswa, menambah keaktifan siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta kualitas prestasi siswa (Febriani & Zuhdi, 2024). Media pembelajaran yang dirancang menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa dapat memaksimalkan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Media *e-card* interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk materi penggunaan huruf kapital. Media *e-card* interaktif dirancang dengan warna-warna yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, media *e-card* interaktif memuat kuis interaktif untuk memperdalam pemahaman materi, sehingga memacu keaktifan belajar siswa (Rahmawati & Chintia, 2021). Media *e-card* interaktif merupakan media berbantuan teknologi yang memuat materi, permainan edikatif dan kuis interaktif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Putri & Sukartiningsih, 2023). Media *e-card* interaktif kartu portal merupakan pengembangan

dari media media *e-card* interaktif. Media ini dirancang dengan bantuan teknologi yang berisi materi disertai permainan dan kuis yang bersifat edukatif dan interaktif. Materi disajikan dalam bentuk kartu kalimat beserta evaluasi pemahaman siswa melalui kuis dan permainan yang dapat memberikan respons otomatis berupa jawaban benar atau salah dan pembahasannya. Media ini dapat diakses melalui *website* menggunakan perangkat digital.

Berdasarkan permasalahan dan keberhasilan media pada penelitian sebelumnya, maka dilakukan penelitian ini yang bertujuan menghasilkan media *e-card* interaktif kartu pertal yang valid, praktis, dan efektif untuk materi penggunaan huruf kapital siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk diuji keefektifannya. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Kejawan Putih I / 243. Validator yang dipilih yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan latar belakang pendidikan minimal S2. Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) lembar validasi materi dan media, (2) lembar angket respons siswa dan guru, (3) lembar *pre-test* dan *post-test*. Lembar validasi dan angket respons guru menggunakan skala Likert 4 poin. Lembar angket respons siswa menggunakan skala Guttman. Penilaian dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Analisis keefektifan pengembangan media *e-card* interaktif kartu pertal dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dihitung dengan rumus *n-gain* berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{((\text{Nilai Post-test}) - (\text{Nilai Pre-test}))}{100 - (\text{Nilai Pre-test})}$$


HASIL







Penelitian ini menghasilkan media *e-card* interaktif kartu portal materi penggunaan huruf kapital kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan untuk meninjau kualitas media *e-card* interaktif kartu portal yang dikaji dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Media ini dikembangkan berdasarkan tahapan model ADDIE.






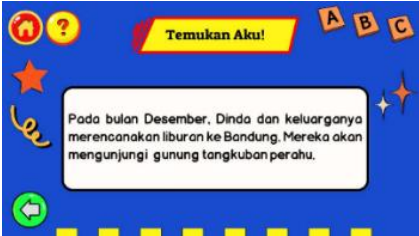
Pada tahap analisis dilakukan analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V A SDN Kejawan Putih I / 243 tidak menggunakan huruf kapital dengan baik dan benar. Beberapa siswa dapat menggunakan huruf kapital pada nama orang dan nama unsur geografi, namun belum mampu menggunakan huruf kapital pada awal kalimat, nama orang, awal petikan kalimat langsung, nama agama, kitab suci, Tuhan, nama gelar, nama bangsa, suku, bahasa, nama hari, bulan, hari besar atau hari raya, nama geografi, nama peristiwa sejarah, nama lembaga, negara, dan organisasi. Kemudian, siswa menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Siswa kelas tinggi mampu mengoperasikan perangkat digital dapat menjadi pendukung dalam menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Pada analisis kurikulum dan analisis materi, dilakukan analisis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kurikulum yang diterapkan di SDN Kejawan Putih I / 243 adalah kurikulum merdeka. Hasil yang diperoleh dari analisis materi yaitu menulis dengan penggunaan huruf kapital sesuai pedoman PUEBI yang terdapat di semester genap tema 6. Cinta Indonesia.



Pada tahap desain memuat rancangan struktur dan tampilan media *e-card* interaktif kartu portal. Platform canva digunakan untuk mendesain media *e-card* interaktif kartu portal. Rancangan media *e-card* interaktif kartu portal sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Media

No	Desain	Keterangan
1		Halaman depan media terdapat nama media dan tombol untuk memulai penggunaan media.

No	Desain	Keterangan
2		Halaman menu utama terdapat menu tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan permainan.
3		Halaman petunjuk penggunaan memuat petunjuk tentang penggunaan tombol navigasi.
4		Halaman tujuan pembelajaran memuat tujuan pembelajaran.
5		Halaman materi memuat kartu kalimat, halaman depan berisi kaidah penggunaan huruf kapital.
6		Halaman materi memuat kartu kalimat, halaman belakang berisi penjelasan dan contoh penggunaan huruf kapital.
7		Halaman kuis memuat soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban.

No	Desain	Keterangan
8		Halaman jawaban benar ditaukan dengan pilihan jawaban yang benar pada kuis dan terdapat tombol pembahasan di bawahnya.
9		Halaman jawaban salah pada opsi jawaban yang salah.
10		Halaman pembahasan memuat pembahasan soal.
10		Halaman sampul permainan terdapat nama permainan dan tombol untuk memulai permainan.
11		Halaman permainan memuat peraturan permainan. Dalam permainan ini, siswa harus dapat menemukan penggunaan huruf kapital yang salah.
12		Halaman permainan memuat kalimat yang memuat penggunaan huruf kapital yang salah

No	Desain	Keterangan
13		Halaman daftar pustaka memuat referensi dalam pembuatan media.
14		Halaman profil pengembang memuat data diri peneliti.

Pada tahap pengembangan, media *e-card* interaktif kartu portal mulai direalisasikan dalam bentuk digital menggunakan platform canva. Desain yang telah dirancang sebelumnya, dilengkapi dengan tombol navigasi yang memanfaatkan fitur tautan antar *slide* sebagai bentuk interaktivitas media. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media dan materi untuk meninjau kualitas produk. Ahli validasi materi adalah Dr. M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd. dan Ibu Zulfin Rachma Mufidah, M.Pd sebagai ahli media. Uji validasi materi dan media dengan hasil berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kevalidan

Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi materi	97,5%	Sangat valid
Validasi media	92,5%	Sangat valid

Pada tahap implementasi, uji coba skala kecil dilakukan di kelas V B berjumlah 10 siswa dan 31 siswa dalam uji coba skala besar di SDN Kejawan Putih I / 243. Hasil *pre-test* dan *post-test* berjumlah 10 soal pilihan ganda membuktikan adanya peningkatan dengan nilai *n-gain* 0,73. Nilai *n-gain* $g > 0,7$ termasuk dalam kategori Tinggi. Hasil kepraktisan media didapatkan dari hasil angket respons mencapai persentase 92,1%.. Sedangkan angket respons guru mencapai persentase 93,7%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, persentase 76%-100% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan dengan melakukan revisi media *e-card* interaktif kartu portal berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli.

Tahap ini bertujuan menghasilkan media yang layak digunakan sebelum diujicobakan dalam pembelajaran. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli media adalah memperbesar ukuran tombol navigasi dan menambahkan tombol “selanjutnya” pada bagian tujuan pembelajaran. Sedangkan ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan gambar pada setiap contoh kaidah penggunaan huruf kapital dan memberikan kata sapaan pada bahan ajar.

PEMBAHASAN

Pengembangan media *e-card* interaktif kartu portal materi penggunaan huruf kapital dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE dengan lima tahap penelitian. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba di lapangan, media *e-card* interaktif kartu portal dinyatakan telah memenuhi kriteria penelitian pengembangan, yakni valid, praktis, dan efektif. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Nieveen (dalam Nuryadi & Khuzaini, 2017) penelitian pengembangan harus mencapai kriteria valid, praktis, dan efektif.

Media *e-card* interaktif kartu portal yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan kognitif agar siswa dapat memahami penggunaan huruf kapital dengan baik dan benar. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget, media yang dikembangkan menyesuaikan konten dan fitur media dengan kemampuan kognitif siswa kelas V sekolah dasar melalui pendekatan visual dan interaktif, seperti adanya fitur kartu kalimat interaktif yang memuat materi penggunaan huruf kapital, kuis interaktif, dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian media dengan tahap perkembangan kognitif siswa mendasari peningkatan pemahaman siswa sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *n-gain* yang tinggi.

Media *e-card* interaktif kartu portal memfasilitasi siswa untuk berpikir dan menemukan konsep melalui setiap aktivitas dalam fitur yang tersedia. Hal ini didasarkan pada teori konstruktivisme. Fitur kuis interaktif dalam bentuk pilihan ganda mendorong siswa untuk berpikir kritis dan membangun konsep penggunaan huruf kapital secara mandiri. Melalui kuis interaktif, siswa menerima respons langsung yang membantu merefleksikan pemahaman siswa terhadap penggunaan huruf kapital. Selain itu, fitur permainan menyajikan kalimat dengan penulisan huruf kapital yang salah, kemudian siswa diminta untuk mengoreksi secara mandiri. Media *e-card* interaktif kartu portal

memungkinkan siswa untuk mengoperasikan media secara mandiri, sehingga siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran untuk membangun pemahaman.

Kevalidan media *e-card* interaktif kartu portal dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Validasi materi menunjukkan persentase kevalidan 92,5% dan validasi materi sebesar 97,5%. Dari hasil tersebut, media *e-card* interaktif kartu portal dianggap memenuhi kriteria kevalidan yakni $>76\%$. Hal tersebut membuktikan bahwa media *e-card* interaktif kartu portal layak diterapkan dalam pembelajaran penggunaan huruf kapital siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri & Sukartiningsih (2023) bahwa media *e-card* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian tersebut yang terletak pada bentuk media yang dikembangkan. Media tersebut dibuat dalam bentuk kartu kata bergambar yang berbasis android. Sedangkan pada penelitian ini, media dikembangkan dalam bentuk kartu kalimat yang berbasis *website*.

Kepraktisan media *e-card* interaktif kartu portal dilihat dari hasil angket respons yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket respons siswa menggunakan skala Guttman dengan hasil sebesar 92,1% termasuk kategori sangat praktis. Angket respons guru menggunakan skala Likert 4 poin dengan persentase 93,7% termasuk kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media *e-card* interaktif kartu portal menarik, menyenangkan, dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media *e-card* interaktif kartu portal untuk materi penggunaan huruf kapital dinilai dari hasil tes siswa pada saat uji coba. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh nilai maksimal *pre-test* 80 dan nilai minimal 30. Sedangkan *post-test* memperoleh nilai maksimal 100 dan nilai minimal 60. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 52,26 dan rata-rata nilai *post-test* mencapai 84,84. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Analisis terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba skala besar menunjukkan nilai N-Gain 0,73 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa media *e-card* interaktif kartu portal efektif diterapkan dalam pembelajaran penggunaan huruf kapital siswa kelas V sekolah dasar.

Media *e-card* interaktif kartu portal dalam penerapannya memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan media ini adalah dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran karena melibatkan siswa dalam penggunaan media. Adanya

kuis interaktif dan permainan edukatif dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini memperkuat pendapat (Centaury, 2019) bahwa kuis interaktif dapat membangun suasana belajar di kelas menjadi lebih semangat dan menyenangkan. Namun, media *e-card* interaktif kartu portal juga memiliki kelemahan seperti adanya perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat. Beberapa siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menavigasi media.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *e-card* interaktif kartu portal dinyatakan valid dengan persentase kevalidan media 92,5% dan kevalidan materi 97,5% dengan kriteria Sangat Valid. Media *e-card* interaktif kartu portal dinyatakan praktis dengan persentase angket respons siswa 92,1% dan angket respons guru 93,7% dengan kriteria Sangat Praktis. Media juga dianggap efektif ditinjau dari nilai *n-gain* sebesar 0,73 yang termasuk kategori Tinggi. Media *e-card* interaktif perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Pengembang selanjutnya diharapkan dapat mengintegrasikan fitur baru dan menambahkan permainan edukatif dengan variasi yang lebih beragam serta menyajikan materi dengan cakupan yang lebih luas.

REFERENSI

- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 172–182. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.39>
- Centaury, B. (2019). Efektivitas Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, 1(1), 124–133.
- Desmirusari, R., & Oktavia, Y. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 2(1), 114–119.
- Febriani, R. D., & Zuhdi, U. (2024). Pengembangan Media Kartu dan Jenga pada Materi Huruf Kapital Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 179 Gresik. *JPGSD*.

- Haryanti, A. S. (2019). Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital Pada Karangan Deskripsi Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa universitas Indraprasta PGRI. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(2), 351–367.
- Hendratno, Subrata, H., Zuhdi, U., Sabila, Novi, L., & Istiq'faroh, N. (2023). Pelatihan Praktik Baik Membaca Puisi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 1135–1147.
- Nuryadi, N., & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.370>
- Putri, D., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengembangan Media E-Card Interaktif Keragaman Benda Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(3), 688–699.
- Rahmaningsih, P. (2016). Mengajarkan Ejaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(1).
- Rahmawati, I., & Chintia. (2021). Pengembangan “Kawan Rusa”(Kartu Awan Rumus dan Sifat) Berbasis E-Card Interaktif Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(10), 3551–3565.
- Roselin, M. R., Arafik, M., & Rini, T. A. (2022). Analisis Kemampuan Siswa dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V SD Gugus 7 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 89–95.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
- Shara, A. (2019). Analisis Kemampuan Menentukan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Karangan Deskripsi Siswa Kelas V Sd Negeri 161 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2), 346–352.
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(9), 3335–3344.