



Pengembangan Media Fleksi (*Flashcard* Eksposisi) Berbasis *Mind Mapping* Bermuatan Karakter Peduli Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa

Rika Umaniar Panisa¹, Bagas Kurnianto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.11948>

Received: 30 Agustus 2025

Revised: 03 November 2025

Accepted: 15 November 2025

Abstract: This study aims to determine the feasibility, effectiveness, and improvement of expository writing skills through Fleksi (Expository Flashcards) media based on mind mapping. This media contains environmentally conscious characters that display a sequence of images about environmental issues and solutions through the actions of environmentally conscious characters, such as planting trees, disposing of waste properly, conserving energy, and protecting animals from poaching. The content, which is presented visually and integrated with the concept of mind mapping, encourages students to think critically, logically, and systematically in developing their writing ideas. This type of research applies Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects used a small-scale trial in class VA with 5 students and a large-scale trial with 24 students in class VB at SD Negeri 3 Kutabanjarnegara. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, questionnaires, and tests. The results of media and material expert validation obtained very feasible criteria with a percentage of 81.5% for media and 90.6% for material. The percentage of teacher response questionnaires was 93.3% and student response questionnaires was 92.8% in the small-scale trial. Meanwhile, the large-scale trial obtained a response rate of 91.7% from teachers and 87.2% from students. The results of media effectiveness showed a significant difference between the pretest and posttest results of $0.000 < 0.05$. The average student score increased from 57.08 to 80.83 with an n-gain of 0.5627, indicating an improvement in the moderate and quite effective categories. It can be concluded that mind mapping-based flashcard learning media is feasible, practical, and effective for use in expository text writing learning. However, this study also has limitations because it only involved fifth-grade students from one school, so the results cannot be generalized to educational environments with more diverse characteristics.

Keywords: Learning Media, Flashcards, Mind Mapping, Expository Text Writing, Environmental Care.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, serta peningkatan keterampilan menulis teks eksposisi melalui media Fleksi (*Flashcard* Eksposisi) berbasis *mind mapping*. Media ini bermuatan karakter peduli lingkungan yang menampilkan urutan gambar tentang permasalahan lingkungan beserta solusi melalui tindakan dari karakter peduli lingkungan, seperti menanam pohon, menjaga kebersihan sungai, menghemat energi, dan melindungi satwa dari perburuan liar. Muatan yang disajikan secara visual dan terintegrasi dengan konsep *mind mapping* tersebut mendorong siswa berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam mengembangkan gagasan tulisan. Jenis penelitian ini menerapkan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitiannya menggunakan uji coba skala kecil pada kelas VA sejumlah 5 siswa dan uji coba skala besar sejumlah 24 siswa

pada kelas VB di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket dan tes. Hasil validasi ahli media dan materi memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 81,5% untuk media dan 90,6% untuk materi. Persentase angket tanggapan guru sebesar 93,3% dan siswa sebesar 92,8% dalam uji coba skala kecil. Sedangkan, uji coba skala besar memperoleh hasil tanggapan sebesar 91,7% dari guru dan 87,2% dari siswa. Hasil keefektifan media menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 57,08 menjadi 80,83 dengan n-gain sebesar 0,5627 yang menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori sedang dan cukup efektif. Dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping* layak, praktis dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran menulis teks eksposisi. Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan siswa kelas V dari satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke lingkungan pendidikan yang lebih luas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, *Mind Mapping*, Menulis Teks Eksposisi, Peduli Lingkungan.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang untuk membentuk perkembangan individu dan masyarakat secara seimbang dan menyeluruh (Tahir, Hermuttaqien, & Bundu, 2022). Pendidikan juga didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dapat dilakukan melalui tiga jalur utama, yaitu pendidikan formal, informal dan nonformal. Pemerintah menyelenggarakan pendidikan formal secara terstruktur dan berjenjang yang mencakup atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia menjadi salah satu muatan wajib bahasa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah berdasarkan standar isi dalam permendikbud nomor 8 tahun 2024.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan pada dasarnya adalah membelajarkan siswa mengenai keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pada kurikulum merdeka aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup: 1) keterampilan menyimak; 2) keterampilan membaca dan memirsa; 3) keterampilan berbicara dan mempresentasikan; serta 4) keterampilan menulis. Seluruh keterampilan tersebut membentuk satu kesatuan yang saling mendukung dan tidak terpisahkan satu sama lain (Aziezah, 2022).

Keterampilan menulis adalah bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat diperlukan untuk mengemukakan ide, gagasan dan perasaan dalam bentuk karangan, baik fiksi maupun nonfiksi (Qadaria et al., 2023). Menurut Arifin (dalam Fauzia et al., 2022) menyatakan bahwa keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang datang dengan sendirinya kepada setiap orang. Keterampilan ini memerlukan latihan secara bertahap dan praktik yang rutin agar memperoleh hasil tulisan yang baik dan benar (Renza, Affandi, & Setiawan, 2022). Menurut Hikaya (dalam Triana et al.,

2025) aktivitas menulis secara rutin juga berperan dalam memperkaya kosakata siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis harus dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara efektif dan produktif sehingga perlu diterapkan sejak jenjang pendidikan dasar.

Salah satu aspek keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa di kelas V sekolah dasar adalah keterampilan menulis karangan eksposisi. Menurut Dalman (dalam Tiflen & Sumardi, 2025) karangan eksposisi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan menyampaikan informasi kepada pembaca untuk memperluas wawasan dan memperkaya sudut pandang pembaca. Karangan ini berperan sebagai sarana untuk membimbing dan melatih siswa dalam menyampaikan pendapat serta memperdalam pemahaman mereka (Khairani, Chan, & Hayati, 2022). Informasi yang disajikan memerlukan fakta tanpa memengaruhi orang lain (Barmansyah et al., 2025). Oleh karena itu, penulisan karangan eksposisi dilakukan melalui pengumpulan data atau fakta berdasarkan hasil pengamatan. Namun, dalam praktiknya, siswa seringkali menghadapi berbagai kendala yang dapat menghambat kelancaran menulis (Maf'Ulah & Rosidah, 2025). Darmadi (dalam Monita & Sukartiningsih, 2021) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar sebagai penulis pemula umumnya menghadapi sejumlah kendala seperti rasa takut dan kebingungan menentukan waktu yang tepat untuk memulai menulis, kesulitan dalam mengorganisasikan ide, dan kendala dalam penggunaan bahasa.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di kelas VB SD Negeri 03 Kutabanjarnegara, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks eksposisi. Masalah yang dihadapi meliputi kurangnya pemahaman siswa mengenai struktur dan penggunaan

unsur serta kaidah kebahasaan yang disebabkan oleh penerapan pembelajaran masih bersifat konvensional dimana guru lebih dominan menyajikan informasi secara verbal dan berpedoman pada buku cetak yang memuat teks panjang, minim visualisasi, dan materi yang kurang lengkap. Selain itu, objek pengamatan siswa dalam kegiatan menulis hanya memanfaatkan benda-benda di sekitar mereka sehingga guru belum mampu menghadirkan konten yang tidak dapat dijangkau secara langsung oleh siswa. Meskipun guru memanfaatkan benda-benda di sekitar sebagai objek pengamatan, siswa masih tetap merasa kesulitan menemukan ide dan menempatkan gagasan secara runtut, karena mereka memerlukan objek pengamatan visual yang disusun secara berurutan sesuai dengan struktur teks yang akan ditulis, sehingga siswa dapat mengembangkan gagasan satu dengan yang lain secara sistematis. Hal serupa juga ditemukan oleh (Lovita, Muslihin, & Indihadi, 2023) terhadap siswa kelas V SD Negeri 1 Sindangkasi yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan menulis dengan 69% belum runtut dalam mengorganisasikan isi tulisan dan 65% masih rendah dalam penggunaan kaidah penulisan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa dipengaruhi oleh pemahaman materi yang kurang baik dan media pembelajaran yang kurang tepat dan menarik. Kondisi ini menurunkan motivasi serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menulis. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat serta mendukung proses pembelajaran.

Menurut (Saleh et al., 2023) media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Keberadaan media pembelajaran dapat menjadi penunjang guru dalam memberikan informasi secara efektif dan efisien kepada siswa (Dewi & Isdaryanti, 2025). Penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang minat, meningkatkan semangat belajar dan memberikan pengaruh psikologis positif siswa terhadap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Pemilihan media perlu disesuaikan dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada teks eksposisi, target pembelajaran dan kondisi siswa maupun guru. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 03 Kutabanjarnegara, pemilihan media pembelajaran yang dinilai tepat dalam meningkatkan motivasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menulis teks eksposisi salah satunya melalui kombinasi media cetakan dan visual. Pemilihan kedua jenis media tersebut memudahkan siswa untuk menyerap informasi, merangsang respons otak dan meningkatkan

pemahaman. Selain itu, media cetakan dan visual juga mendorong siswa untuk memperoleh informasi secara mandiri sehingga guru tidak hanya sebagai satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran. Menurut Hastuti (dalam Nuralim, 2022) penggunaan media visual juga membantu siswa menuangkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk tulisan yang bersifat realistik karena dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang masalah atau topik yang sedang diuraikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi alternatif yang dipilih peneliti untuk dikembangkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis *mind mapping* yang bernama Fleksi (*Flashcard* Eksposisi).

Flashcard adalah media pembelajaran yang berbentuk seperti kartu remi dan berisikan informasi dalam bentuk tulisan atau gambar (Putri & Juneau, 2024). Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan media ini dapat dibuat sendiri atau menggunakan versi yang telah tersedia. Menurut Kusumawardhani (dalam Apriliyanti, Kiptiyah, & Wahyudi, 2022) *flashcard* dapat membantu siswa menemukan ide yang akan dikembangkan menjadi beberapa paragraf melalui informasi visual yang ditampilkan sehingga memudahkan siswa dalam merangkai kalimat. *Flashcard* ini akan dikembangkan dengan berbasis *mind mapping* agar lebih efektif dalam membantu siswa menulis teks eksposisi. Darusman (dalam Munasti, Hibana, & Surahman, 2021) menyebutkan bahwa *mind mapping* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan mengembangkan pemahaman siswa melalui aktivitas kreatif yaitu menyusun ide pokok dari suatu konsep menjadi peta pikiran yang sederhana dan mudah dipahami. Kemudian, ide utama akan dipetakan hingga ke bagian yang lebih detail (Royan dalam Abidin, 2021). *Flashcard* yang dikembangkan pada penelitian ini akan menampilkan satu kartu yang menggambarkan ide/informasi utama, sementara kartu lainnya menggambarkan ide/informasi pendukung. Kemudian, *flashcard* tersebut akan disusun untuk membentuk sebuah *mind mapping* pada papan *mind mapping*.

Flashcard yang diintegrasikan dengan *mind mapping* dapat memperkuat proses berpikir siswa kelas V secara konkret karena menyajikan informasi berupa gambar dan teks yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Menurut Piaget, siswa pada tahap operasional konkret telah mampu memperhatikan lebih dari satu dimensi serta dapat menyusun atau mengaitkan objek berdasarkan urutan logis (Zulfahnur & Damayanti, 2021). Adapun objek yang diuraikan dalam menulis teks eksposisi

merupakan rangkuman gagasan siswa berdasarkan fakta dari pengamatan suatu permasalahan yang valid (Harahap & Amir, 2023). Menurut Mukramah, Mustafa, & Sari, (2023) dengan mengamati petunjuk gambar dan teks, siswa mampu mengorganisasikan ide yang mereka tulis sesuai urutan logis dan menentukan batasan isi sesuai dengan konten yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* yang disusun secara *mind mapping* untuk membentuk urutan suatu peristiwa dapat membantu siswa menyusun gagasan secara terstruktur dan koheren dalam menulis teks eksposisi.

Penelitian yang dilakukan oleh Utari & Hardiana (2023) menunjukkan bahwa media *flashcard* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, Nugroho, & Alfiansyah (2024) juga menyatakan bahwa *card sort* sebagai media kartu layak dan berhasil diterapkan dengan konsep *mind mapping*. Namun, belum ditemukan penelitian secara khusus yang mengembangkan media "*Flashcard Berbasis Mind Mapping*" untuk materi teks eksposisi. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan *novelty* mengenai penyampaian informasi dan gambar dalam *flashcard* dengan mengintegrasikan konsep *mind mapping* dan konten teks eksposisi yang bermuatan karakter peduli lingkungan. *Novelty* penelitian ini terletak pada keunikan pengalaman belajar yang ditawarkan melalui pengembangan media tersebut. Pertama, media Fleksi dirancang secara khusus untuk menyajikan materi teks eksposisi dengan mengajak siswa menelaah struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan yang disusun pada papan *mind mapping* untuk membentuk konsep berpikir secara terstruktur. Kedua, media Fleksi memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide menjadi gagasan yang utuh secara bertahap melalui rangkaian gambar pada Fleksi yang dihubungkan dengan papan *mind mapping*. Ketiga, melalui muatan karakter peduli lingkungan, siswa diajak untuk memahami dan menulis tentang berbagai permasalahan lingkungan yang dekat dengan kehidupan mereka, mulai dari kerusakan hutan, pencemaran air sungai, hingga pemanasan global dan kepunahan satwa. Setiap permasalahan tersebut kemudian dihubungkan dengan solusi yang mencerminkan sikap peduli lingkungan, seperti menanam pohon, menjaga kebersihan sungai, menggunakan energi secara bijak, dan melindungi satwa dari perburuan liar.

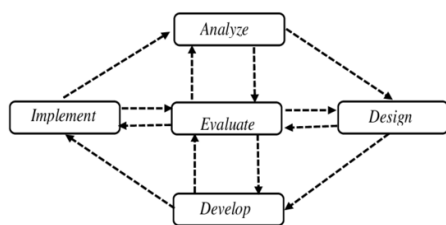
Pemilihan muatan karakter peduli lingkungan telah disesuaikan dengan profil pelajar pancasila yang merupakan bentuk penerapan konsep dalam

kurikulum merdeka untuk meningkatkan mutu pendidikan terkait penanaman karakter di Indonesia (Purnawanto, 2022). Profil Pelajar Pancasila tersebut dapat diwujudkan salah satunya melalui pembelajaran intrakurikuler (Kholidiani, Subandi, & Juwantara, 2023). Dalam pelaksanaannya, penguatan Profil Pelajar Pancasila mencakup enam elemen utama, yaitu berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global (Holil, Lyesmaya, & Uswatun, 2023). Salah satu aspek dari elemen berakhlak mulia adalah akhlak terhadap alam, termasuk tumbuhan, hewan dan komponen lainnya (Kholidiani, Subandi & Juwantara, 2023). Dalam kaitannya, siswa dituntut untuk berinteraksi secara bijak terhadap alam untuk menjaga dan melestarikan lingkungannya (Rohmah et al., 2023). Muatan karakter peduli lingkungan ini juga disesuaikan dengan topik pembelajaran pada buku Bahasa Indonesia kelas V Bab VII "Sayangi Bumi", yang mengarahkan siswa untuk menumbuhkan kesadaran menjaga kelestarian alam. Keterkaitan tersebut sejalan dengan capaian pembelajaran fase C elemen menulis, di mana siswa diharapkan mampu menulis teks sederhana berdasarkan hasil pengamatan dengan menjelaskan hubungan sebab-akibat secara logis dengan memperhatikan kaidah penulisan serta menggunakan kosakata bermakna denotatif. Pengenalan berbagai isu lingkungan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menguraikan hubungan sebab-akibat, sekaligus menumbuhkan karakter peduli lingkungan melalui tanggung jawab menjaga kelestarian alam dalam bentuk teks eksposisi. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *flashcard* berbasis *mind mapping* untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari penggunaan media tersebut, serta pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah dalam model ADDIE terdiri atas 5 fase, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahap pengembangan media *flashcard* berbasis *mind*

mapping berdasarkan model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan dalam skala kecil berjumlah 5 siswa dari kelas VA dan skala besar sebanyak 24 siswa dari kelas VB. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes berupa soal *pretest* dan *posttest* berbentuk uraian berjumlah satu soal yang rubrik penilaiannya telah dinyatakan valid oleh validator ahli materi serta teknik non-test berupa wawancara, observasi dan angket.

Selanjutnya, data dianalisis melalui 2 tahapan yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal meliputi analisis data hasil wawancara dan observasi, analisis data angket kebutuhan guru dan siswa, analisis kelayakan produk dari segi ahli media dan materi, serta analisis angket tanggapan guru dan siswa. Adapun analisis data hasil wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran menulis dengan memeriksa setiap transkrip wawancara yang dilakukan bersama guru dengan membandingkan data temuan di lapangan melalui observasi. Data temuan observasi tersebut berupa catatan pengamatan sebelum dan selama penerapan media pembelajaran. Validator dalam penelitian ini terdiri atas satu ahli media dan satu ahli materi. Ahli media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran, sedangkan ahli materi dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang Bahasa Indonesia. Kemudian, analisis data akhir meliputi uji normalitas, uji T-test, serta uji N-gain. Namun, generalisasi dalam penelitian ini terbatas karena subjek hanya berasal dari satu sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping* yang bernama Fleksi. Prosedur yang dilakukan dalam mengembangkan produk ini menerapkan model ADDIE dengan beberapa tahapan yakni, *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

implementation (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Analyze (analisis)

Peneliti melakukan tiga analisis sebelum mengembangkan media *flashcard* berbasis *mind mapping* yakni analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis permasalahan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas VB dan observasi pembelajaran keterampilan menulis di kelas VB. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan, observasi dilakukan untuk mengetahui metode dan media yang digunakan, kondisi kelas dan hambatan yang dialami selama pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapatkan bahwa kurikulum yang diterapkan di kelas V SD Negeri 3 Kutabanjarnegara adalah kurikulum merdeka. Proses pembelajaran keterampilan menulis disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi. Namun, media yang digunakan masih bersifat konvensional berupa buku pelajaran dan memanfaatkan benda-benda di sekitar siswa. Dominasi guru dalam menyampaikan materi melalui ceramah tersebut membuat proses pembelajaran menjadi terasa membosankan dan menurunkan motivasi belajar (Kurnianto, 2022). Hal ini terlihat dari kondisi siswa yang menjadi tidak bersemangat ketika diberikan penugasan menulis sebuah teks dan mengalami kesulitan karena media yang digunakan belum mampu menghadirkan konten yang tidak bisa dijangkau secara langsung seperti isu permasalahan lingkungan yang menjadi muatan dalam teks eksposisi kelas V. Sebagaimana teori piaget menyatakan bahwa pemikiran anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret artinya anak telah mampu berpikir secara logis namun perlu diberikan contoh secara konkret. Oleh karena itu, anak belum mampu dihadapkan permasalahan abstrak tanpa disertai objek yang nyata sehingga membutuhkan media sebagai penyalur informasi untuk mengkonkritkan materi ajar yang bersifat abstrak (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Analisis berikutnya adalah analisis kebutuhan guru dan siswa. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil analisisnya diperoleh melalui angket kebutuhan guru dan siswa yang seluruhnya berjumlah 10 pertanyaan. Berdasarkan perolehan angket kebutuhan guru dan siswa di kelas VB, diketahui bahwa media yang digunakan oleh guru

selama ini belum mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menulis sebuah teks. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap rencana pengembangan media alternatif berupa *flashcard* yang akan dirancang dalam bentuk cetakan bergambar dengan warna cerah yang menarik, serta dapat digunakan dalam kegiatan kelompok.

Analisis ketiga yang dilakukan adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum bertujuan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan standar kurikulum sekolah. Analisis ini diperoleh melalui hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya bersama guru kelas VB. Berdasarkan hasil analisis kurikulum maka media yang dikembangkan akan disesuaikan dengan kurikulum merdeka elemen menulis fase C dengan materi pembelajaran mengenai teks eksposisi pada bab VII tema Sayangi Bumi. Secara garis besar, capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa adalah mampu menulis teks sederhana melalui hasil pengamatan dengan menjelaskan hubungan sebab-akibat serta memperhatikan kaidah penulisan dan penggunaan kosakata bermakna denotatif.

Design (desain)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping*. Tahapan awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan untuk pembuatan media, seperti memilih aplikasi Canva sebagai alat desain, mengumpulkan berbagai elemen Canva bertema "Sayangi Bumi" yang memuat isu-isu lingkungan dan karakter peduli lingkungan, menentukan warna dan ukuran desain, menentukan bentuk dan ukuran *font*, serta mengumpulkan sumber materi ajar dari berbagai referensi.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan materi. Materi yang akan disampaikan berpedoman pada modul ajar yang telah dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran elemen menulis fase c. Kemudian, materi yang termuat pada media Fleksi akan disampaikan melalui 3 pertemuan.

Berikutnya tahap perancangan lembar evaluasi. Menurut (Musarwan & Warsah, 2022) evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa yang berpartisipasi dalam seluruh proses pembelajaran. Lembar evaluasi yang dirancang berupa soal *pretest* dan *posttest* berbentuk uraian, dengan indikator soal yang mengarahkan siswa untuk menyusun teks eksposisi secara runtut serta sesuai dengan kaidah dan unsur kebahasaan yang tepat.

Tahapan keempat yaitu perancangan media pembelajaran. Perancangan kerangka media ini meliputi logo kemasan, papan *mind mapping* beserta

petunjuk penggunaan, dan *flashcard*. Logo kemasan dirancang dengan ukuran 25 x 15 cm sebagai identitas dari media yang akan dikembangkan. Sementara itu, papan *mind mapping* berjumlah empat buah dirancang dengan ukuran 47 x 31 cm dengan masing-masing memuat materi dan submateri yang akan disampaikan pada setiap pertemuan. Pada sisi belakang juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dari *flashcard* yang diaplikasikan bersama papan *mind mapping*. Selanjutnya, *flashcard* pada media ini akan terbagi menjadi 5 kelompok kartu dengan masing-masing akan digunakan sesuai dengan materi pada papan *mind mapping*. Adapun *flashcard* ini dirancang dengan ukuran 10 x 8 cm yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Tahap terakhir yaitu merancang lembar validasi materi dan media, serta lembar tanggapan guru dan siswa. Lembar validasi disusun dengan tujuan memperoleh penilaian dari ahli materi dan media. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diujicobakan kepada siswa. Selain itu, lembar tanggapan guru dan siswa juga berperan penting untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam proses pembelajaran.

Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, seluruh bahan yang telah dikumpulkan diintegrasikan ke dalam desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini dilakukan dengan memadukan setiap elemen visual dan teks melalui aplikasi Canva, dengan mempertimbangkan keselarasan warna, keseimbangan tata letak, dan keterbacaan. Gambar yang dihasilkan dari penggabungan elemen visual juga telah disesuaikan dengan pengetahuan siswa mengenai isu-isu lingkungan yang dekat dengan kehidupan mereka.



Gambar 2. Logo Kemasan



Gambar 3. Papan Mind Mapping



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Flashcard

Sebelum media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping* dicetak seluruhnya menggunakan kertas *art paper* 260 gsm dan berlaminasi *glossy*. Beberapa sampel media ini divalidasi terlebih dahulu melalui ahli materi dan media. Hasil validasi kedua ahli tersebut kemudian diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan media. Adapun pengambilan keputusan kelayakan media menggunakan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (dalam Thaharah, Musaddat, & Amrullah, 2025) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Rentang Skor (%)	Kriteria Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
1% – 20%	Tidak Layak

1. Validasi Ahli Media

Proses validasi media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran untuk menilai kelayakan media *flashcard* berbasis *mind mapping*. Hasil penilaian digunakan sebagai acuan perbaikan dan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Desain media	23	81,5%	Sangat Layak
Kebahasaan	8		
Fungsi media	22		
Jumlah Skor	53		
Skor Maksimum	65		

Berdasarkan hasil penilaian, media *flashcard* berbasis *mind mapping* memperoleh persentase sebesar 81,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

2. Validasi Ahli Materi

Selanjutnya, proses validasi materi dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang Bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan materi pada media *flashcard* berbasis *mind mapping*.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	%	Kriteria
Isi Materi	28	90,6%	Sangat Layak
Penyajian	27		
Kebahasaan	13		
Jumlah Skor	68		
Skor Maksimum	75		

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase sebesar 90,6%.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media dan materi memperoleh persentase $\geq 90\%$ sehingga media *flashcard* berbasis *mind mapping* memenuhi kriteria sangat layak dengan beberapa revisi berupa saran atau masukan dari validator. Ahli media menyarankan agar posisi pemotongan kartu diperhatikan dengan baik, serta media diberikan laminasi dan kemasan yang kuat agar lebih tahan lama. Sementara itu, ahli materi menyarankan penggunaan istilah yang lebih sederhana dan familiar bagi siswa, sehingga informasi yang diberikan dalam media lebih mudah dipahami.

Impelentation (implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang telah

dikembangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media, serta peningkatan keterampilan menulis siswa. Tahapan ini dilakukan dalam dua skala yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 5 siswa kelas VA dan tanggapan dari guru kelas VA terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *mind mapping*. Sedangkan, uji coba skala besar melibatkan 24 siswa kelas VB dan tanggapan dari guru kelas VB terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *mind mapping*.

Adapun pengambilan keputusan kepraktisan media menggunakan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (dalam Thaharah, Musaddat, & Amrullah, 2025) sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Rentang Skor (%)	Kriteria Kepraktisan
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
1% – 20%	Tidak Praktis

Hasil Uji Coba Kepraktisan Media

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping*, yang dilaksanakan dalam skala kecil dengan melibatkan 5 siswa kelas VA. Selain itu, guru kelas VA juga turut memberikan tanggapan terhadap media yang digunakan melalui pengisian angket. Hasil rekapitulasi penilaian kepraktisan media dalam skala kecil disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 5. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa dengan Skala Kecil

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	93,3%	Sangat Praktis
Siswa	92,8%	Sangat Praktis

Analisis data di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping* berada dalam kategori sangat praktis. Guru memberikan penilaian dengan persentase 93,3%, sedangkan siswa memberikan penilaian sebesar 92,8%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa.

2. Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan tidak ada revisi yang diberikan, selanjutnya media diujicobakan dengan skala besar yang melibatkan 24 siswa kelas VB. Selain itu, guru kelas VB turut

memberikan penilaian melalui pengisian angket tanggapan guru terhadap media yang digunakan. Hasil rekapitulasi penilaian kepraktisan media berdasarkan uji coba skala besar disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa dengan Skala Besar

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	91,7%	Sangat Praktis
Siswa	87,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba skala besar, media pembelajaran *flashcard* berbasis *mind mapping* dinilai berada dalam kategori sangat praktis. Penilaian dari guru kelas VB memperoleh persentase sebesar 91,7%, sedangkan siswa kelas VB memberikan skor rata-rata sebesar 87,2%. Hasil tanggapan tersebut menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan diterima baik oleh guru maupun siswa.

Meskipun terdapat perbedaan hasil angket tanggapan siswa yang menunjukkan penurunan persentase dari uji coba skala kecil sebesar 92,8% menjadi 87,2% pada skala besar. Penurunan ini wajar terjadi karena lebih banyak siswa yang terlibat pada skala besar menyebabkan persepsi dan tanggapan yang diberikan terhadap media juga semakin beragam (Thaharah et al., 2025). Namun, media *flashcard* berbasis *mind mapping* secara keseluruhan berada pada kategori sangat praktis. Kepraktisan media ini sesuai dengan informasi visual yang disajikan pada media *flashcard* yang memudahkan siswa untuk menemukan dan mengemukakan ide ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, materi dan gambar pendukung yang disajikan pada media *flashcard* juga diintegrasikan dengan konsep *mind mapping*. Konsep ini membantu siswa mengorganisir informasi secara bertahap sehingga membuatnya lebih mudah dicerna (Meilina et al., 2024). Respon siswa pada uji skala besar juga menunjukkan penerimaan yang baik terhadap media selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tampak antusias, lebih mudah memahami materi teks eksposisi, dan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan melalui bantuan media *flashcard* berbasis *mind mapping*.

Hasil Uji Coba Keefektifan Media

Keefektifan media *flashcard* berbasis *mind mapping* dapat diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Efektivitas ini dapat ditinjau melalui tingkat penguasaan siswa terhadap materi teks eksposisi yang dapat dilihat dari peningkatan hasil keterampilan menulis siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Perolehan hasil keterampilan menulis siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Total Siswa	24	24
Nilai tertinggi	70	90
Nilai terendah	45	65
Nilai rata-rata	57,08	80,83
Standar deviasi	7,928	6,863

Berdasarkan data perolehan di atas dapat diketahui bahwa hasil keterampilan menulis dari 24 siswa memperoleh nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah 45, dengan rata-rata 57,08 pada *pretest*. Sedangkan, pada *posttest* nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai terendah 65, dengan nilai rata-rata 80,83.

Kemudian, hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Uji ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dengan kesimpulan jika nilai signifikansi (Sig) *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dapat disimak pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Hasil Keterampilan Menulis	Sig.	Keterangan
Pretest	0,078	Normal
Posttest	0,071	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. *pretest* sebesar 0,078 dan nilai Sig. *posttest* sebesar 0,071. Kedua hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *mind mapping*. Perolehan hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Data	<i>Pretest-Posttest</i>
Mean	-23,750
Std. deviation	3,970
t	-29,308
df	23
sig. (2-tailed)	0,000

Kriteria pengujian perbedaan hasil keterampilan menulis siswa dihitung berdasarkan signifikansi. Jika sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya, jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data uji hipotesis

diketahui nilai sig adalah $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan menulis siswa sebelum dan setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *mind mapping* materi teks eksposisi.

Kemudian, dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *mind mapping*. Perolehan hasil uji N-Gain dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Data	Mean
N-gain skor	0,5627
N-gain persen	56,27%

Selanjutnya, untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain dapat dilihat sesuai dengan kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
N-gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-gain} < 0,70$	Sedang
N-gain $\leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan analisis data melalui uji N-Gain maka diperoleh hasil peningkatan sebesar 0,5627 dan termasuk dalam kriteria sedang. Kemudian, untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, maka dapat disimak melalui tabel di bawah ini.

Tabel 12. Kriteria Keefektifan N-Gain

Persentase	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan hasil uji N-Gain, penentuan efektivitas penerapan media *flashcard* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa menunjukkan hasil persentase sebesar 56,27% sehingga berada pada kategori cukup efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* cukup efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas V di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara. Efektivitas ini diperkuat oleh hasil rata-rata nilai keterampilan menulis siswa yang mengalami peningkatan dari 57,08 pada *pretest* menjadi 80,83 pada *posttest*.

Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada penelitian ini terdiri atas evaluasi

formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan media untuk memastikan kualitas dan kelayakan media dengan melibatkan satu orang ahli media dan materi selaku validator untuk memberikan saran terhadap media yang dikembangkan. Hasil evaluasi dari ahli media menyarankan agar pemotongan kartu lebih presisi, serta pemberian laminasi dan kemasan agar media menjadi lebih tahan lama. Sementara itu, hasil evaluasi dari ahli materi menyarankan penggunaan istilah yang lebih sederhana agar penyampaian informasi lebih mudah dipahami siswa.

Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah media selesai dikembangkan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media. Evaluasi sumatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa serta angket tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil keterampilan menulis siswa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media dengan peningkatan hasil keterampilan menulis siswa berada pada kategori sedang serta efektivitas dari penerapan media tersebut berada dalam kriteria cukup efektif. Keefektifan media Fleksi sesuai dengan kemudahan visualisasi yang ditawarkan. Penyajian teks dan gambar yang terhubung dengan konsep mind mapping membantu siswa memahami hubungan gagasan secara sistematis. Hal tersebut memotivasi siswa untuk menulis dengan lebih terstruktur karena mereka memiliki panduan visual yang jelas. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidah & Rukmi (2024) yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran menulis menggunakan media kartu bergambar dengan hasil N-Gain pada skala besar sebesar 0,79 dengan kriteria efektif.

Evaluasi yang diperoleh dari angket tanggapan guru dan siswa menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* dinilai sangat praktis serta tidak ada evaluasi dari angket tanggapan guru maupun siswa. Media tersebut diterima dengan baik oleh guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa juga terlihat lebih antusias dan aktif berdiskusi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, serta menunjukkan inisiatif untuk mengorganisasi gagasan mereka sebelum menulis. Muatan yang terdapat pada media ini juga menuntut siswa untuk mengaitkan hubungan sebab-akibat dari permasalahan lingkungan yang disajikan, sehingga mereka terdorong untuk menyusun gagasan secara lebih runtut dan logis dalam tulisan mereka. Selain itu, proses ini sekaligus menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan karena mereka diajak memahami dampak suatu tindakan serta pentingnya menjaga kelestarian

lingkungan. Namun, penggunaan media ini bergantung pada kemampuan guru dalam memberikan arahan yang jelas dan memandu siswa menghubungkan gagasan, sehingga efektivitasnya juga ditentukan oleh keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* pada materi teks eksposisi untuk siswa kelas V di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara telah berhasil dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE Media ini dikembangkan dalam bentuk *flashcard* yang diintegrasikan dengan papan *mind mapping*. Media tersebut telah divalidasi oleh ahli media sebesar 81,5% dan ahli materi sebesar 90,6% dengan kriteria keduanya "Sangat Layak".

Selain itu, kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba skala kecil dan besar. Hasil angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba skala kecil berturut-turut meraih persentase penilaian sebesar 93,3% dan 92,8%. Sedangkan, pada uji coba skala besar hasil angket tanggapan guru dan siswa memperoleh persentase penilaian masing-masing 91,7% dan 87,2% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* sangat praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi teks eksposisi.

Keefektifan media pembelajaran juga diperoleh melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 57,08 menjadi 80,83. Peningkatan tersebut didukung oleh uji normalitas data yang berdistribusi normal, uji t-test yang menunjukkan nilai sig (0,000) < 0,05 sehingga terdapat perbedaan hasil keterampilan menulis yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, serta uji N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,5627 artinya terdapat peningkatan hasil keterampilan menulis siswa yang cukup efektif antara sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* berbasis *mind mapping*.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa media *flashcard* berbasis *mind mapping* dapat digunakan guru sebagai media alternatif untuk membantu siswa mengorganisasikan ide agar proses menulis menjadi lebih terstruktur dan hasil tulisan sesuai dengan kriteria penilaian keterampilan menulis. Selain itu, guru dapat menyesuaikan isi, ilustrasi, dan bentuk penyajian *flashcard* dengan karakteristik siswa serta kebutuhan materi sehingga penggunaannya menjadi lebih relevan dan efektif dalam pembelajaran. Namun, temuan penelitian ini belum dapat

digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam agar media *flashcard* berbasis *mind mapping* dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam.

Referensi

- Abidin, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Dengan Metode Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Saraswati*, 3(1), 33–45. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i1.1105>
- Apriliyanti, B., Kiptiyah, M., & Wahyudi, M. A. (2022). The Implementation of Using Flash Card in Teaching Writing. *SELL Journal*, 7(1), 80–90.
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Barmansyah, M. S., Musaddat, S., Burhanuddin, & Saharudin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksposisi Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 3 Narmada. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue), 466–476. Retrieved from <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956–963.
- Fadilah, M. N., Nugroho, A. S., & Alfiansyah, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Card Sort Berbasis Mind Mapping Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(1), 123–135.
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Zulfikar, M. F., & Hakim, R. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. Retrieved from <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- Harahap, A. A., & Amir, A. (2023). Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Eksposisi Karya Siswa Kelas X SMA Pertiwi 1 Padang. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 128–142. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i1.872>
- Holil, Lyesmaya, D., & Uswatun, D. A. (2023). Meningkatkan Peduli Lingkungan Melalui Proyek Profil Pelajar Pancasila Menanam Pohon Di SDN Ciawet. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 369–378. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i3.4239>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Khairani, Z., Chan, D. M., & Hayati, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi Siswa Kelas X SMA Ekasakti Padang. *Jurnal Kepemimpinan Dan Kepengurusan Sekolah*, 7(4), 467–473. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i4.867>
- Kholidiani, S., Subandi, & Juwantara, R. A. (2023). Penanaman Profil Pelajar Pancasila dalam Membangun Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 257–268.
- Kurnianto, B. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Probing Prompting pada Siswa Kelas V. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 10(01), 11–22. <https://doi.org/10.61689/waspada.v10i01.309>
- Lovita, I. D., Muslihin, H. Y., & Indihadi, D. (2023). Analisis Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar dalam Tahapan Menulis Tompkins Melalui Model Think Talk Write. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5951–5955. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2669>
- Ma'Ulah, U. L., & Rosidah, C. T. (2025). Pengaruh Media Film “Pada Zaman Dahulu” Terhadap Keterampilan Menulis Unsur Intrinsik Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue), 541–542. Retrieved from <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/10887%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/10887/7397>
- Maulidah, D. R., & Rukmi, A. S. (2024). Pengembangan Media Kartu Gagasan Bergambar untuk Keterampilan Menulis Paragraf Eksplanasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penel*, 12(6), 1162–1174.
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, R. A., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantor, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 27–38.

- Monita, E. C., & Sukartiningsih, W. (2021). Pengembangan Modul Interaktif untuk Materi Menulis Teks Ekposisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2720–2729.
- Mukramah, C., Mustafa, F., & Sari, D. F. (2023). The Effect of Picture and Text Prompts on Idea Formulation and Organization of Descriptive Text. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 7(2), 325–341. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v7i2.1386>
- Munasti, K., Hibana, & Surahman, S. (2021). Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>
- Musarwan, & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 186–199.
- Nuralim, I. (2022). Use Of Image Media In Learning Writing In Elementary School. *International Conference of Humanities and Social Science*, 718–723. Retrieved from <http://programdoktorpbuiuns.org/index.php/proceedings/article/view/97>
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 21(1), 76–87. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i2.139>
- Putri, S. A., & Juneau, J. L. (2024). Development of Flash Cards to Help Write Short Stories for 5th Grade Elementary Students. *Jurnal Educatio*, 10(2), 472–480. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8587>
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Rohmah, N. N. S., Markhamah, Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (Edisi Pert). Purbalingga: Ereka Media Aksara. Retrieved from <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (23rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tahir, N., Hermuttaqien, B. P. F., & Bundu, P. (2022). The Effect of Flashcard Media On 5th Grade Students Narrative Essay Writing Skill At UPT SDN Unggulan Bontomanai. *International Journal of Elementary School Teacher*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26858/ijest.v2i1.33840>
- Thaharah, A., Musaddat, S., & Amrullah, L. W. Z. (2025). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 25 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 752–758.
- Tiflen, I. R., & Sumardi, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekposisi Berbantuan Media Kartu Bergambar. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 9(1), 89–95. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Triana, S. A., Wahida, H. M., Rasyidah, A., Nisa, I. K., Khoirunnisa, R. N., & Kurnianto, B. (2025). Pemanfaatan Jurnal Mingguan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kaidah Bahasa di SDN Ngijo 01 Semarang. *Jispendiora: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 30–39.
- Utari, A. D., & Hardiana, M. T. A. N. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dalam Upaya Meningkatkan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa SMP Kelas VII. *Karangan: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 5(2), 1–9.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulfahnur, J. A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 1–12. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40743>