

Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Berseri tentang Bencana Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Kelas IV SDN 36 Cakranegara

^{1*}Della Nadya Putri, ²Siti Rohana Hariana Intiana, ³I Putu Herry Widhi Andika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No 62 Matararam, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: dellanadyaputri0@gmail.com

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Rendahnya tingkat kemampuan literasi peserta didik di Sekolah Dasar berdampak langsung pada kesulitan mereka dalam merangkai alur cerita dan mengembangkan ide secara logis pada materi menulis cerita pendek. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan pemanfaatan media inovatif dan masih dominannya metode pembelajaran konvensional di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *flash card* berseri tentang bencana alam dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menerapkan desain pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini terdiri atas 20 peserta didik kelas IV SDN 36 Cakranegara, dengan teknik analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui uji prasyarat normalitas *Shapiro-Wilk*, uji *Paired Sample t-Test*, serta analisis skor *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berseri memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan validasi ahli materi (97,2%) dan ahli media (98%). Media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons guru (95%) serta respons peserta didik pada uji kelompok kecil (93,9%) dan uji kelompok besar (89,9%). Dari aspek efektivitas, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari pretest sebesar 63,70 menjadi posttest sebesar 86,15 dengan perolehan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6258 yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berseri tentang bencana alam sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan kompetensi menulis cerita pendek siswa.

Kata Kunci: Cerita Pendek, *Flash Card*, dan Menulis

How to Cite: Putri, D. N., Intiana, S. R. H., Andika, I. P. H. W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Berseri tentang Bencana Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Kelas IV SDN 36 Cakranegara. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 4727–4740. <https://doi.org/10.36312/ye77gr87>



<https://doi.org/10.36312/ye77gr87>

Copyright© 2026, Putri et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa yang baik merupakan salah satu persyaratan mutlak dalam melakukan kegiatan ilmiah serta kunci utama bagi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh (Tarigan et al., 2023). Dari empat kemampuan berbahasa yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis, kemampuan menulis sebagai kegiatan produktif dan ekspresif memegang peranan penting untuk membantu peserta didik menuangkan ide, imajinasi, perasaan, opini, serta kreativitasnya (Sampe, 2025). Melalui kegiatan menulis, peserta didik belajar mengorganisasi ide, mengembangkan alur berpikir yang sesuai, menyusun informasi

secara utuh dan sistematis, serta memperluas wawasan mengenai bahasa dan lingkungannya (Dewi & Saputra, 2025). Namun pada realitasnya, kemampuan menulis masih menjadi persoalan besar di Sekolah Dasar (Khharizmi, 2015; Septafi, 2021). Berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2023 oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), kemampuan literasi anak Indonesia berada di peringkat rendah, yaitu urutan ke-57 dari 65 negara. Rendahnya literasi ini berpotensi memengaruhi keterampilan menulis karena terdapat hubungan signifikan antara kemampuan membaca pemahaman, penguasaan kosakata, dan kemampuan menulis ringkasan (Satriawan et al., 2023). Kesulitan ini diperparah oleh kurangnya penguasaan kosakata untuk memulai tulisan, mengembangkan ide dan imajinasi, serta menyusun alur yang logis. Tantangan ini diperparah di era *society 5.0* akibat kehadiran berbagai *writing tools* berbasis AI. Penggunaan AI yang tidak tepat berisiko menimbulkan ketergantungan pada bantuan instan yang dapat menghambat perkembangan kognitif peserta didik, sehingga mereka harus memiliki fondasi kemampuan menulis manual yang kokoh terlebih dahulu (Ramadhani et al., 2025).

Kesenjangan antara tantangan teknologi dan realitas lapangan tersebut ditemukan saat pra-penelitian melalui observasi, peninjauan hasil belajar, dan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 36 Cakranegara pada Kamis, 28 Agustus 2025. Observasi menunjukkan suasana pembelajaran kurang interaktif, hening, dan peserta didik kurang antusias. Hasil wawancara mengungkap permasalahan mendasar dalam menulis cerita pendek (cerpen): (1) sebagian besar peserta didik belum bisa merangkai alur cerita dan kalimat yang benar, (2) kurang mampu mengembangkan dan menuangkan ide secara runtut dan menarik, (3) metode pembelajaran masih menggunakan ceramah konvensional, dan (4) belum tersedianya media pembelajaran terkait cerpen. Data peninjauan hasil belajar cerpen kelas IV memperlihatkan nilai rata-rata peserta didik hanya sebesar 70, dan terdapat 12 dari 20 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM dengan rentang 55--74. Tulisan peserta didik juga kedapatan masih menggunakan struktur bahasa keseharian dalam merangkai kalimat. Belum optimalnya pembelajaran cerpen ini didorong oleh keterbatasan media pembelajaran baik visual maupun non-visual serta metode yang bersifat konvensional. Sebagai solusi dari permasalahan ini, diberikan jalan keluar berupa pengembangan media pembelajaran *flash card* berseri tentang bencana alam. Pemilihan media yang sesuai kebutuhan penting untuk mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan interaksi dan perhatian peserta didik.

Media *flash card* berseri merupakan media visual berupa kartu-kartu berisi gambar yang saling berkaitan satu sama lain dan menyajikan suatu peristiwa secara kronologis. Media ini membantu peserta didik memahami urutan kejadian serta hubungan sebab-akibat sehingga memudahkan mereka menyusun alur, mengembangkan ide secara logis, dan merangsang kreativitas. Media *flash card* berseri mampu mengubah informasi abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui dua representasi: visual (gambar pada kartu) dan verbal (tulisan cerpen), sehingga memudahkan pemahaman dan pengembangan ide siswa. Pengangkatan tema bencana alam pada media ini bertujuan agar proses belajar bersifat konkret dan kontekstual melalui konsep di dunia nyata. Pemilihan tema ini didasari kondisi lingkungan siswa yang berada di sekitar sungai serta merujuk pada Capaian

Pembelajaran Fase B yang mengamanatkan peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.

Keberhasilan penggunaan media sejenis telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Aeni, Zein dan Sobri (2024) membuktikan bahwa media gambar berseri memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerpen kelas IV dengan meningkatnya hasil belajar dari rentang 40--70 menjadi 78--90. Pengembangan kartu gambar berseri oleh Novitasari & Rukmi (2017) memperoleh validasi ahli media sebesar 87% (valid) dan kepraktisan 95,2% (sangat valid). Selain itu, pengembangan oleh Islamiah & Akbar (2022) memperoleh validasi ahli media sebesar 90% (sangat layak/valid), respon guru 90%, dan respon peserta didik 80%. Di tengah penelitian relevan tersebut, keterbaharuan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada: (1) pengembangan media inovatif yang menggabungkan konsep gambar berseri menjadi bentuk *flash card* berseri, (2) desain visual ilustratif dengan penambahan karakter tokoh yang dirancang semenarik mungkin, (3) penyusunan media yang lebih sistematis karena dilengkapi panduan penggunaan dan alur cerita, (4) ketahanan fisik kartu yang lebih lama, tidak mudah rusak, dan dapat disimpan aman untuk jangka panjang, serta (5) penggunaan tema spesifik dan kontekstual yakni bencana alam. Merujuk pada latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *flash card* berseri tentang bencana alam untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya (Gustiani, 2019; Judijanto dkk., 2024). Desain pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena fasenya yang sistematis, terstruktur, serta mencakup revisi dan evaluasi berkelanjutan (Akhir, Paidia & Fausiah, 2025; Safitri & Aziz, 2022). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 36 Cakranegara pada bulan Mei semester genap tahun ajaran 2026.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 36 Cakranegara yang berjumlah 20 orang. Sampel untuk uji coba kelompok kecil ditetapkan sebanyak 8 orang peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang dan dibagi ke dalam 4-5 kelompok. Objek dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *flash card* berseri tentang bencana alam untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Penilaian kelayakan produk melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, serta guru kelas sebagai validator dan praktisi.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini dirancang secara sistematis untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektivan dari media *flash card* berseri. Jenis instrumen yang digunakan terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, lembar angket dan juga soal

tes. Pertama, instrumen analisis kebutuhan (pra-penelitian) berupa pedoman observasi pembelajaran menulis cerpen dan pedoman wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama wali kelas IV SDN 36 Cakranegara. Instrumen ini digunakan untuk memetakan kendala awal siswa dalam kemampuan dasar menulis serta menganalisis ketersediaan media pembelajaran inovatif di sekolah.

Kedua, instrumen uji kevalidan produk menggunakan lembar validasi dengan skala penilaian yang ditujukan kepada para ahli. Validasi materi dilakukan, untuk menilai kelayakan isi, komponen kebahasaan, serta kesesuaian alur cerita mitigasi banjir dengan Capaian Pembelajaran (CP) menulis cerita pendek Fase B. Sementara itu, lembar validasi ahli media diuji oleh pakar media, yang menitikberatkan pada kualitas estetika desain grafis melalui Canva, kombinasi warna, tata letak visual, hingga ketahanan fisik kartu yang dicetak menggunakan bahan *Art Carton* 260 gram berukuran 15 x 10 cm. Ketiga, instrumen uji kepraktisan produk menggunakan angket respon guru kelas IV serta angket respon peserta didik yang disesuaikan dengan taraf perkembangan anak sekolah dasar. Instrumen kepraktisan ini disebarkan secara bertahap, dimulai dari uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa, hingga uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 20 siswa untuk mengukur kemudahan penggunaan dan aspek motivasi setelah belajar menggunakan *flash card* berseri.

Keempat, instrumen uji keefektifan berupa tes kemampuan menulis cerita pendek bertema bencana alam banjir yang diterapkan melalui desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest*. Penilaian hasil karya cerpen siswa diukur secara objektif menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja menulis cerita anak yang mengukur aspek esensial meliputi kesesuaian judul dengan isi, penggambaran tokoh dan watak, ketepatan latar (setting tempat, waktu, suasana), keruntutan alur (bagian awal, tengah, akhir), serta mekanik penulisan yang mencakup kerapian penggunaan kosakata dan ejaan Bahasa Indonesia yang baku. Sebelum data hasil tes ini digunakan untuk uji hipotesis (uji-t), data terlebih dahulu dianalisis untuk memastikan prasyarat statistik terpenuhi.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis): Menganalisis masalah dasar proses pembelajaran, karakteristik dan tingkat kemampuan peserta didik, materi cerita pendek, serta analisis kebutuhan media pembelajaran.
2. *Design* (Desain): Menentukan alur cerita, pembagian kalimat ke dalam gambar, ukuran kartu, penggunaan gambar dan warna, letak presisi gambar melalui aplikasi Canva, serta bahan cetak kartu.
3. *Development* (Pengembangan): Merealisasikan bentuk fisik media pembelajaran *flash card* berseri dan melakukan uji kelayakan melalui angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk sebelum diterapkan.
4. *Implementation* (Implementasi): Menerapkan media *flash card* berseri dalam pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui uji coba kelompok kecil (8 peserta didik) dan uji coba kelompok besar (20 peserta didik) untuk menilai tingkat kepraktisan media.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Melakukan evaluasi formatif melalui pemberian angket validasi ahli serta angket respon guru dan peserta didik untuk menilai kelayakan

dan kepraktisan, dilanjutkan evaluasi sumatif melalui pemberian *pretest* dan *posttest* untuk menilai tingkat keefektifan media (Safitri & Aziz, 2022).

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Produk dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan apabila memperoleh kategori minimal "Valid" dan "Praktis" berdasarkan konversi skala persentase tingkat pencapaian. Kriteria keefektifan ditentukan berdasarkan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan melalui uji *Paired Sample t-Test* serta perolehan skor *N-Gain* dengan kategori sedang atau tinggi.

Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui kritik atau saran pada angket ahli media, ahli materi, peserta didik, dan guru yang diolah melalui tahapan reduksi data, penyajian data secara naratif, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data angka dari hasil instrumen. Data kevalidan dan kepraktisan dari angket skala Likert (skor 1–4) dihitung persentasenya menggunakan rumus rata-rata menurut teori Novitasari & Rukmi (2017), yang hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kualifikasi tingkat pencapaian persentase skala Arikunto (2014).

Efektivitas media dianalisis menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* yang dikonversi ke dalam nilai rata-rata menurut Novitasari & Rukmi (2017). Selanjutnya dilakukan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain* berbantuan IBM SPSS Statistics. Uji *t* berpasangan ini disesuaikan untuk subjek tunggal dengan desain One Group *Pretest-Posttest* (William & Hita, 2019), sedangkan interpretasi hasil *N-Gain* diklasifikasikan berdasarkan kriteria skor Meltzer (2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Tahap analisis meliputi analisis masalah untuk mengidentifikasi hambatan belajar peserta didik (Aryanti, Musaddat, & Rahmatih, 2024) dan wawancara untuk memperoleh informasi permasalahan dalam pembelajaran (Rahmawati, Halimah, Karmawan, & Setiawan, 2024). Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 36 Cakranegara menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan merangkai kalimat menjadi alur cerita dan mengembangkan ide, serta belum didukung media pembelajaran dalam menulis cerita pendek sehingga guru masih menggunakan metode konvensional. Proses pembelajaran cenderung monoton sehingga peserta didik kurang fokus dan pasif (Tafonao, 2018; Jauza & Albina, 2025; Lestari, Dewi, & Nurhasanah, 2021). Kesulitan menyusun alur cerita dan mengembangkan ide menunjukkan kemampuan menulis cerita pendek perlu ditingkatkan (Puspitasari, Ratnasari, & Yulianti, 2025; Audina, Aprilia, Lubis, & Amanda, 2023).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Siregar & Rahmayanti, 2025). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan rata-rata nilai peserta didik pada materi cerita pendek

sebesar 70, dengan 60% peserta didik di bawah KKM dan 40% mencapai KKM. Peserta didik mengalami kesulitan menentukan kata untuk memulai penulisan cerita pendek sehingga diperlukan media pembelajaran pembantu. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi, menciptakan pembelajaran bermakna, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Yusnaldi et al., 2025; Rahman, Dewi, & Nurhasanah, 2022; Shabrina, Putri, & Khairi, 2025).

Design

Berdasarkan hasil analisis, dirancang media pembelajaran *flash card* berseri tentang bencana alam untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek peserta didik. Tahap desain dilakukan untuk merancang media sesuai kebutuhan melalui penentuan unsur-unsur yang akan dikemas (Supriyaddin, Hasan, Budiman, & Rahman, 2024) dan meliputi tahap persiapan, pembuatan, serta penyelesaian. Tahap persiapan mencakup penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, tema bencana alam banjir, penyusunan modul, pembagian alur cerita sebagai dasar ilustrasi, serta penyiapan aplikasi Canva (Hardiana, Tahir, & Istiningsih, 2023).

Tahap pembuatan dilakukan dengan mendesain menggunakan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai elemen pendukung perancangan media (Alfian, Putra, Arifin, Barokah, Safei, & Julian, 2024). Tahap ini menghasilkan sembilan kartu bergambar dengan alur cerita berkesinambungan yang dilengkapi kode urutan, kata kunci pembantu, lembar petunjuk penggunaan, serta tempat penyimpanan (*packaging*). Ilustrasi dan kombinasi warna dipilih agar menarik perhatian serta sesuai perkembangan peserta didik (Sirait & Sukerdo, 2024). Pada tahap penyelesaian, dilakukan pemeriksaan dan penyempurnaan seluruh komponen agar media memenuhi standar kelayakan sebelum dicetak dan diimplementasikan.

Development

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan konseptual menjadi produk nyata berupa *flash card* berseri yang siap digunakan (Siregar & Rahmayanti, 2025; Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021). Produk fisik ini divalidasi oleh pakar menggunakan instrumen skala 1–4 untuk memastikan kesesuaian materi dan kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran (Saputri, Mellisa, Hidayati, & Fauziah, 2023). Penilaian validator dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperbaiki produk demi menghasilkan media yang layak implementasi memenuhi standar komunitas ilmiah (Permata & Nugrahani, 2023). Rekapitulasi hasil uji kelayakan dari kedua validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

Validator	Jumlah Aspek	Jumlah Butir	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	3	9	97,2%	Sangat Valid
Ahli Media	3	13	98,0%	Sangat Valid

Validasi materi dilaksanakan oleh Dr. Syaiful Musaddat, S.Pd., M.Pd. pada Selasa, 12 Mei 2026 mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Persentase kelayakan materi sebesar 97,2% (sangat valid) diperoleh dari perhitungan nilai: Validitas = $\frac{35}{36} \times 100 = 97,2\%$. Aspek kelayakan isi memperoleh skor maksimal 4 pada seluruh indikator karena materi selaras dengan Capaian dan Tujuan

Pembelajaran, serta memuat unsur intrinsik cerpen (tema, judul, tokoh, alur, latar, amanat) secara sistematis untuk menstimulus alur berpikir terarah. Aspek penyajian materi mendapat skor 4 karena hubungan sebab-akibat divisualisasikan runtut melalui ilustrasi gambar. Namun, aspek kebahasaan mendapat skor 3 pada indikator penggunaan bahasa sesuai pemahaman kognitif akibat kesalahan penulisan kata dan pemborosan kata bermakna sama yang berpotensi mengurangi pemahaman siswa. Penggunaan bahasa harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Pratiwi, Rokmanah, & Syachroji, 2023). Rekomendasi validator materi adalah memperbaiki penulisan kata yang salah dan mengeliminasi kata bermakna ganda pada lembar petunjuk penggunaan.

Validasi media dilaksanakan oleh Jundu Muhammad, M.Pd. pada Rabu, 13 Mei 2026 mencakup aspek tampilan, penggunaan, dan ketahanan. Persentase kelayakan media sebesar 98% (sangat valid) diperoleh dari perhitungan nilai: $\text{Validitas} = \frac{50}{51} \times 100 = 98\%$. Aspek tampilan dinilai maksimal (skor 4) di seluruh indikator karena struktur gambar, elemen, tata letak, dan warna dikombinasikan secara rapi, sesuai peranan ilustrasi dan warna sebagai elemen rangsang visual peningkat motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik (Julianto, Artawan, & Cahyadi, 2021). Aspek penggunaan meraih skor 4 karena dilengkapi komponen bantuan operasional seperti petunjuk penggunaan, kode angka kecil penunjuk urutan cerita, serta kata kunci pendukung gambar pada sisi kartu. Aspek ketahanan memperoleh skor 3 karena material kartu masih tergolong standar sehingga daya tahan jangka panjang belum maksimal, meski dinilai sudah cukup baik tanpa mengurangi fungsinya. Validator menyarankan untuk memindahkan letak kode angka pada kartu ke-2 agar posisinya lebih tersembunyi. Seluruh saran validator dijadikan dasar revisi untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan (Permata & Nugrahani, 2023; Julianto, Artawan, & Cahyadi, 2021).

Implementation

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk menguji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan pada pembelajaran nyata di dalam kelas (Safitri & Aziz, 2022) guna mengetahui tingkat kepraktisannya (Annisa dkk., 2020). Media dinyatakan praktis jika dapat diimplementasikan ke dalam lingkungan belajar yang ditunjukkan oleh respons penggunaan dari peserta didik dan guru (Putri & Lutfi, 2025) menggunakan lembar angket skala penilaian 1–4 di kelas IV SDN 36 Cakranegara. Uji coba dilakukan dalam dua tahap pada kelas yang sama, yaitu uji kelompok kecil (Senin, 18 Mei 2026; 8 peserta didik, 2 kelompok) dan uji kelompok besar (Selasa, 19 Mei 2026; 20 peserta didik, 4 kelompok). Rekapitulasi hasil persentase dan kategori kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Implementasi Media

Tahap Implementasi	Responden	Persentase (%)	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	Peserta Didik	93,9%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Besar	Peserta Didik	89,9%	Sangat Praktis
Implementasi	Guru	95,0%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, uji kelompok kecil memperoleh hasil 93,9% (total nilai 391 dari 416) dan uji kelompok besar memperoleh 89,9% (total nilai 935 dari 1.040). Penurunan persentase sebesar 4% pada uji kelompok besar dapat dipahami

karena melibatkan peserta didik dengan karakteristik yang lebih heterogen, yang secara alami menghasilkan respons yang beragam. Meskipun terdapat penurunan, media *flash card* berseri ini tetap dinilai sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Respons peserta didik diukur melalui tiga belas pertanyaan yang mencakup empat aspek utama:

1. Aspek Tampilan: Memperoleh skor 92,2% (data tabel tertulis 91,2%) pada uji kecil dan 88,5% pada uji besar, membuktikan visualisasi media menarik dari segi kombinasi warna, ilustrasi, serta ukuran kartu sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi, sesuai pandangan bahwa desain visual yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan perhatian siswa (Kusumah, 2025).
2. Aspek Kelayakan Isi: Memperoleh skor 94,5% pada uji kecil dan 89,3% pada uji besar karena keselarasan materi dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran. Hubungan kata kunci dan gambar membantu mengkonstruksi ide cerita secara runtut, didukung tema kontekstual dekat dengan keseharian siswa agar lebih mudah dipahami dan bermakna (Riska & Rahmawati, 2022).
3. Aspek Ketertarikan: Memperoleh skor 95% pada uji kecil dan 90,6% pada uji besar. Penerapan media melalui model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik aktif berdiskusi dan bekerja sama menyusun alur cerita, sesuai teori konstruktivisme Lev Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi (Suci, 2018).
4. Aspek Penggunaan: Mendapat skor 98,4% pada uji kecil dan 93% pada uji besar, yang membuktikan media ini mudah, aman, dan membantu peserta didik menentukan alur logis tanpa merasa terbebani.

Selama pelaksanaan uji coba, kendala berupa lamanya waktu pembagian kelompok karena adanya kecenderungan peserta didik memilih teman tertentu. Untuk mengatasinya, peneliti menunjuk peserta didik berkemampuan akademik lebih baik sebagai ketua kelompok untuk memilih anggotanya secara bergantian agar terbagi merata sekaligus bertindak membimbing teman sekelompoknya.

Penilaian respons guru kelas secara keseluruhan memperoleh skor 38 dari nilai maksimum 40, sehingga mencapai persentase kepraktisan 95% (sangat praktis). Pada aspek kelayakan materi, indikator keselarasan materi dengan karakter peserta didik mendapat skor 3 dari 4 karena watak siswa yang beragam memerlukan variasi materi, sehingga penting bagi pendidik memahami karakteristik peserta didik untuk mengelola kemampuan mereka. Pada aspek kelayakan media, skor 3 diperoleh pada indikator kemampuan meningkatkan penguasaan materi karena media baru berfungsi sebagai sarana pendukung stimulus alur tulisan, sedangkan penguasaan aspek materi cerpen lainnya membutuhkan penjelasan guru. Aspek penyajian memperoleh skor maksimal 4 pada seluruh indikator. Guru menyarankan agar jenis bencana alam pada kartu dibuat lebih variatif untuk memperluas pengetahuan peserta didik mengenai lingkungan sekitar.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media pembelajaran melalui evaluasi formatif selama proses pengembangan produk (berupa saran dan kritik validator, peserta didik, serta guru) dan evaluasi sumatif pada akhir penelitian. Evaluasi sumatif mengukur keberhasilan produk secara menyeluruh melalui

pemberian instrumen tes uraian tertulis (*pretest* dan *posttest*) kepada 20 peserta didik kelas IV di SDN 36 Cakranegara. Rekapitulasi hasil analisis kuantitatif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Kuantitatif Tahap Evaluasi Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Hasil	Keterangan
Hasil Belajar	Rata-rata Pretest	63,70	-
Hasil Belajar	Rata-rata Posttest	86,15	-
Uji Prasyarat	Shapiro-Wilk	Sig. Pretest = 0,514 Sig. Posttest = 0,831	Berdistribusi Normal
Uji Hipotesis	Paired Sample t-Test	Sig. (2-tailed) = 0,000 ($t=-28,430; df=19$)	Signifikan
Efektivitas	N-Gain	0,6258	Sedang

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari skor *pretest* sebesar 63,70 menjadi 86,15 pada *posttest* setelah peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pemanfaatan media *flash card* berseri. Prasyarat analisis statistik parametrik dipenuhi melalui uji normalitas sebaran data menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) data *pretest* sebesar 0,514 dan *posttest* sebesar 0,831. Karena nilai probabilitas dari kedua kelompok data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sebaran data resmi dinyatakan berdistribusi normal. Pola sebaran data yang normal merepresentasikan bahwa peningkatan kompetensi menulis cerita pendek terjadi secara merata pada seluruh peserta didik dengan tingkat kecakapan kognitif berbeda, bukan hanya didominasi beberapa individu tertentu. Penemuan empiris ini membuktikan keandalan media dalam menyajikan stimulus pengalaman belajar yang seimbang, sejalan dengan temuan Jayanti, Mallawi & Soehartini (2024) bahwa aplikasi media *flash card* dalam skema PBL mampu meningkatkan intensitas keterlibatan aktif peserta didik di ruang kelas secara merata.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan melalui uji *Paired Sample t-Test*. Hasil memperlihatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai $t = -28,430$ dan derajat kebebasan (df) = 19. Mengingat nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari taraf batas $\alpha = 0,05$, keputusan statistika yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 , yang membuktikan secara empiris perbedaan rata-rata capaian hasil belajar menulis cerita pendek yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi, menegaskan keefektifan media *flash card* berseri dalam mengakselerasi kemampuan menulis.

Analisis derajat efektivitas menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,6258. Berdasarkan kriteria interpretasi nilai indeks gain ($0,30 \leq g \leq 0,70$), efektivitas peningkatan kemampuan menulis cerita pendek masuk ke dalam kategori sedang. Perolehan angka 0,6258 memvalidasi kualifikasi media yang cukup efektif dan fungsional untuk digunakan memberikan kontribusi kuat dalam menstimulasi imajinasi, memicu kreativitas, memandu penyusunan struktur alur naratif secara runtut, sekaligus menghidupkan iklim belajar yang aktif. Realitas temuan ini sejalan dengan telaah ilmiah terdahulu oleh Aprodita & Damayanti (2024) yang mendokumentasikan skor N-Gain sebesar 0,5 (kategori sedang) pada implementasi media gambar berseri untuk kompetensi menulis narasi, serta memperkuat teori dasar dari Anita & Suriadiman (2024) bahwa visualisasi media yang terstruktur mampu menarik atensi fokus, memompa motivasi internal, serta

mentransformasi pemahaman konsep materi abstrak menjadi bentuk konkret demi tercapainya proses pembelajaran yang bermakna.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *flash card* berseri tentang bencana alam menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek peserta didik kelas IV SDN 36 Cakranegara. Kelayakan tersebut dibuktikan oleh penilaian validator ahli materi dan ahli media yang keduanya mencapai kriteria sangat valid. Tingkat kepraktisannya dipenuhi melalui persentase respons sangat praktis dari guru serta hasil uji coba oleh peserta didik, baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Dari aspek keefektifan, media ini terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan perbedaan nyata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan kompetensi tersebut juga didukung oleh perolehan rata-rata skor *Normalized Gain* (N-Gain) sebesar 0,63 yang termasuk dalam kriteria "Sedang" serta nilai persentase sebesar 62,58% yang menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori "Cukup Efektif".

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media *flash card* berseri direkomendasikan bagi peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Bagi guru, media visual inovatif ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran, khususnya pada materi menulis narasi atau cerita pendek, untuk merangsang daya imajinasi peserta didik secara kontekstual. Selanjutnya, pihak sekolah direkomendasikan untuk menyediakan sarana dan prasarana penunjang yang diperlukan peserta didik dalam aktivitas membaca dan menulis di kelas, seperti penyediaan media pembelajaran ini. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas cakupan materi dengan mengangkat tema-tema kontekstual lainnya.

REFERENSI

- Aeni, R. H., Zain, M. I., & Sobri, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Tentang Peristiwa Alam Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 664–670. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Agus, I. K., Mahardika, D., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Inovasi Literasi Membaca melalui Media Konidin (Komik Unik Digital Interaktif). *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 195–201. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6579>
- Akhir, M., Paidi, A., & Fausiah. (2025). *Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slides pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V*. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–23. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1698>

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS UBJ: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 75–84.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN), 4(1).
- Anita, F., & Suriadiman, N. (2024). Efektivitas Media Audiovisual dan Gambar Berseri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek. *GERAM*, 12(2), 32–45. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.19556>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aryanti, B. D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261–270. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7511>
- Audina, F., Aprilia, S. P., Lubis, S. A., & Amanda, D. R. (2023). Korelasi Model Pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dan Kemampuan Menulis Cerpen. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 163–175. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i4.173>
- Dewi, A. C., & Saputra, E. E. (2025). Model pembelajaran menulis Bahasa Indonesia yang berorientasi pada kompetensi literasi. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 71–82. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.284>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(3), 1439–1444. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>
- Febriyanto, B., Anggraeni, S. W., & Yonanda, D. A. (2023). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1519–1528. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5647>
- Fitri, Z., Maulani, E., Afra, L., & Amna, K. (2025). Pemanfaatan *Artificial Intelligence Tools* untuk Melatih *Skill* Menulis Siswa. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 140–149. <https://doi.org/10.29103/jmm.v4i1.22317>
- Gustiani, S. (2019). Research and development (R&D) method as a model design in educational research and its alternatives. *Holistics*, 11(2).
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1097>
- Hidayat, A. M. (2025). Analisis Pengaruh Kecerdasan Buatan terhadap Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1, 45–54.
- Islamiah, D., & Akbar, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 16–24.

- Izzulwafa, M., Azhari, A. R., & Rahmawati, L. (2024). Analisis Kesulitan Menulis Cerita Pendek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Menteng Tahun Pelajaran 2023/2024 Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 3(2), 27–35. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v3i2.15170>
- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 68–79. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2.1236>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Jayanti, N. D., Mallawi, I., & Soehartini. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Kuncen Kota Madiun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3747>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., Mars, & Yunus, M. (2024). *Research and Development* (Teori dan Penerapan Metode R and D) (Sepriano & Efitra (eds.); 1st ed.). SONPEDIA Publishing Indonesia.
- Julianto, I. N. L., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. A. E. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep Interaksi Ruang Belajar pada Sekolah Dasar Kelas 1-3 di Bali. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07, 389–400.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 7(2), 477421.
- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 1452–1456. <https://doi.org/10.54371/jljp.v7i2.3845>
- Kusumah, W. I. (2025). Optimalisasi Desain Visual pada Poster untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9114–9119.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Nurhasanah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jljp.v6i3.219>
- Lu'luah, W., Widjojoko, & Wardana, D. (2023). Analisis Unsur Intrinsik dalam Antologi Cerpen Balon Keinginan sebagai Bahan Ajar Menulis. *Jurnal Perseda*, V(3), 162–169.
- Nachiappan, S. (2013). Peranan Teori *Dual Coding* dan Proses Kognisi dalam Pengajaran dan Pembelajaran melalui Kaidah Pedagogi Hermeneutik. *Jurnal Pendidikan Bitara*, 6, 1–15.
- Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2017). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 1227–1236.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media *Puzzle Book* untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i7.2201>

- Pratiwi, G. M., Rokmanah, S., & Syachroji, A. (2023). Analisis Karakteristik dan Bentuk Optimalisasi Perkembangan Kognisi Bahasa pada Peserta Didik Kelas IV SDN Kadujangkung 02. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD Unars*, 14(2), 99–107. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v14i2.3913>
- Purwati, I., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 95–100. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2440>
- Puspitasari, I., Ratnasari, A., & Yuliati, A. (2025). Struktur Narasi Robert Stanton dalam Cerita Rakyat Nusantara Karya Murti Bunanta. *Bahasa, Susastra, Dan Pembelajarannya*, 12(1), 151–170. <https://doi.org/10.36456/bastra.vol12.no1.a10287>
- Putri, F. N., & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-Komik Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 498–505. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2711>
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852.
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara dalam Penelitian *Field Research* melalui Pelatihan Berbasis *Participatory Action Research*. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 136–137.
- Ramadhani, N., Prasetyo, D., Supartha, I. K. D. G., & Judijanto, L. (2025). *Report Writing: Teknik Menulis Laporan dengan Bantuan AI*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Riska, N. V., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Metode *Concept Sentence* dengan Media Foto Berseri dalam Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6175–6181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan *Multimedia Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Sampe, M. (2025). Peran Apresiasi Sastra dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 109–120. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i4.215>
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Satriawan, M. J., Padlurrahman, D., & Mohzana, D. (2023). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman, Penguasaan Kosakata dan Sikap Bahasa dengan Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–360. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1174>
- Satriawan, M. J., Padlurrahman, P., & Mohzana, M. (2023). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman, Penguasaan Kosakata Dan Sikap Bahasa Dengan Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa Di Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–360. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1174>
- Septafi, G. (2021). Analisis kemampuan menulis artikel ilmiah mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2019. *Educational Technology Journal*, 1(2), 1–16.

- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120-131.
- Sirait, L. M., & Sukerdo. (2024). Analisis Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 8(1)(2), 07-12. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.22617>
- Siregar, T., & Rahmayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(1), 85-100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky dan Interdependensi Sosial sebagai Landasan Teori dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 231-239. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.269>
- Supriyaddin, Hasan, Budiman, & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57-63.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829-842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Wati, N. M. A., Rasna, I. W., & Martha, I. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Paikem untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(1), 13-25.
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan *PowerPoint* Menggunakan *Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>