

Pengembangan media pembelajaran CERDIK berbantuan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas V Sekolah Dasar

Amanda Putri Oktaviani¹, Wikanengsih², Muhammad Rizal Fauzi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹amandaputriokta25@gmail.com, ²wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id,

³fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

This Research and Development (R&D) study using eight stages of the Borg & Gall procedure aimed to develop, validate, and evaluate the effectiveness of the CERDIK website-based learning media integrated with the Project Based Learning (PjBL) model to improve short story writing skills for fifth-grade students at SDN Hanjuang Samijaya. The development process included needs analysis, media draft design, expert validation, and product testing. Validation results indicated that the media is highly feasible, scoring 94% from material experts and 97% from media experts. The media's effectiveness was demonstrated by a significant improvement in student writing skills, with moderate-category N-Gain scores of 0.66 in limited trials and 0.63 in wider trials, supported by statistical significance ($\text{\$Sig.} = 0.000 < 0.05$). Identified challenges included PjBL time constraints and variations in student responses regarding digital literacy, where some students required intensive teacher guidance to operate the website. In conclusion, the CERDIK media is highly feasible and effective as an innovative solution for teaching short story writing in elementary schools.

Keywords: *Project Based Learning*, Cerdik Website, Short Story Writing Skills.

Abstrak

Penelitian *Research and Development* (R&D) dengan delapan tahap prosedur Borg & Gall ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran website CERDIK berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas V SDN Hanjuang Samijaya. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan draf media, validasi ahli, hingga uji coba produk. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan persentase 94% dari ahli materi dan 97% dari ahli media. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan signifikan pada keterampilan menulis cerpen siswa, dengan raihan nilai *N-Gain* sebesar 0,66 (uji terbatas) dan 0,63 (uji luas) yang keduanya berada pada kategori sedang, serta didukung hasil uji statistik ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$). Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan sintaks PjBL dan variasi respon siswa terkait literasi digital, di mana sebagian siswa masih memerlukan pendampingan guru yang intensif untuk mengoperasikan fitur situs web. Kesimpulannya, media CERDIK sangat layak dan efektif digunakan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Website Cerdik, Keterampilan Menulis Cerpen.

1. Pendahuluan

Pendidikan bahasa di tingkat sekolah dasar adalah dasar penting dalam pengembangan karakter, pola pikir, dan keterampilan literasi siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka saat ini, keterampilan berbahasa tidak sekadar dipandang sebagai kecakapan teknis semata, melainkan juga universal kompetensi global yang mencakup kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Di antara empat keterampilan berbahasa, menulis memiliki posisi yang khas sebagai kemampuan aktif-produktif yang paling rumit (Adityaningrum dkk., 2021). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa menulis mengharuskan siswa untuk menggabungkan kemampuan kognitif, penguasaan bahasa, dan kestabilan emosional dalam menyampaikan ide-ide. Lewat aktivitas menulis, pikiran manusia senantiasa dirangsang untuk berkembang, menumbuhkan sifat proaktif, serta mendorong keinginan dalam menyusun informasi

secara logis (Ariyani, 2022). Bagi individu yang berpendidikan, menulis menjadi alat untuk mencatat, memengaruhi, dan mendokumentasikan perkembangan peradaban (Hidayatullah dkk., 2023).

Namun, kenyataan di lapangan memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara kebutuhan keterampilan menulis dengan keadaan sebenarnya di sekolah dasar di Indonesia. Keterampilan menulis sering dipandang sebagai beban oleh siswa karena pendekatannya yang masih mekanistik dan kurang memberi kesempatan untuk eksplorasi. Minimnya perhatian guru terhadap sistem penulisan yang mengikuti aturan, dan keterbatasan teknik dalam mengajarkan struktur tulisan, menyebabkan siswa cenderung menulis tanpa tujuan yang jelas (Pranata dkk., 2021). Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian *Digital Technologies and Writing Instruction in Primary Education* yang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis tidak mengadopsi pendekatan dan strategi yang tepat dapat menghambat keterlibatan serta perkembangan kemampuan menulis siswa. Sebernarnya, kemampuan menulis bukanlah sesuatu yang didapat dengan cepat, tetapi merupakan hasil dari latihan yang dilakukan berulang kali, dengan konsisten dan terus-menerus. Tanpa dukungan strategi dan media pembelajaran yang sesuai, potensi kreatif siswa untuk menghasilkan karya sastra seperti cerpen akan sulit untuk berkembang (Botejara-Antúnez dkk., 2022).

Masalah keterampilan menulis yang rendah ini diperkuat oleh berbagai data penelitian dari tingkat nasional. Studi literatur menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa SD di berbagai daerah di Indonesia masih di bawah standar minimum. Contohnya, di SD Negeri Griya Bandung Indah, terungkap bahwa rata-rata skor menulis siswa masih di bawah KKM 65 karena kesulitan dalam menyampaikan ide dan keterbatasan dalam penguasaan ejaan (Inggriyani & Pebrianti, 2021). Fenomena yang sama terjadi di Probolinggo dan Makasar, di mana para siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap penulisan kreatif dan deskriptif (Mukhsinah dkk., 2023). Secara makro, informasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan keadaan ini dengan mencatat bahwa 30% siswa tingkat dasar menghadapi kendala literasi yang signifikan (Alistina & Hadi, 2025). Rendahnya literasi membaca secara langsung mempengaruhi rendahnya mutu produksi teks, sebab kedua aspek ini merupakan dua sisi koin yang saling berhubungan dalam proses penguasaan bahasa.

Secara ideal, kemampuan menulis cerpen adalah keterampilan penting yang wajib dimiliki siswa untuk mengembangkan gagasan, imajinasi, dan merancang alur cerita secara sistematis serta penuh kreativitas. Menulis tidak hanya diposisikan sebagai instrumen interaksi, melainkan juga instrumen strategis dalam menumbuhkan pola pikir kritis serta daya cipta pada diri siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis yang berbasis strategi dapat secara signifikan meningkatkan kualitas tulisan siswa dengan melalui instruksi yang terstruktur dan sistematis (Noetel dkk., 2021). Di samping itu, studi lain mengungkapkan bahwa metode pembelajaran menulis yang jelas dan berbasis strategi memengaruhi kemampuan siswa dalam menyusun ide, memperluas isi tulisan, serta menciptakan teks yang lebih teratur dan terstruktur (Cogliano dkk., 2022).

Sejalan dengan hal itu, penelitian di tingkat nasional mengungkapkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa SD masih harus ditingkatkan karena siswa masih kesulitan dalam merumuskan ide dan menyusun tulisan secara teratur (Saraswati & Wini Tarmini, 2022). Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menulis masih memerlukan metode yang lebih kreatif sesuai konteks. Akan tetapi, pada faktanya kemampuan menulis siswa, terutama dalam menulis cerita pendek masih dinilai rendah. Siswa kerap menghadapi tantangan dalam mengekspresikan ide, mengembangkan plot cerita, dan menyusun tulisan dengan teratur. Ini menunjukkan bahwa pengajaran menulis memerlukan instruksi yang jelas, berulang, dan terfokus agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang lebih baik (Crosson & Silverman, 2022).

Keadaan itu terditeksi secara jelas di SDN Hanjuang Samijaya melalui pengamatan mendalam dan dialog dengan pengajar kelas V. proses belajar menulis cerpen di sekolah ini mengalami titik jenuh akibat kurangnya inovasi dalam media. Penggunaan buku fisik dan metode pengajaran tradisional terbukti tidak berhasil mengakibatkan imajinasi siswa. Peserta didik sering kali mengalami tantangan dalam membayangkan elemen-elemen intrinsik cerpen seperti latar, penokohan, dan alur cerita.

Walaupun pengajar telah menyampaikan motivasi secara verbal, tidak adanya media teknologi yang interaktif mengakibatkan ide-ide kreatif siswa sukar untuk diwujudkan dalam bentuk karya yang utuh. Menurut siswa, tugas menulis cerpen menjadi beban mental yang melelahkan daripada menjadi media ekspresi diri yang menyenangkan. Ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realita dalam kemampuan menyusun cerita pendek pada siswa menunjukkan adanya sebuah celah. Guna mengatasi hal tersebut, perbaruan dalam metode intruksional menjadi krusial, misalnya dengan mengadopsi skema *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan perangkat digital.

Di tengah tren digitalisasi pendidikan, penggunaan platform pihak ketiga seperti Wattpad sebenarnya telah diupayakan untuk mendukung publikasi karya dengan cara yang kreatif (Ningrum dkk., 2023). Akan tetapi, pemanfaatan platform komersial seperti itu di tingkat sekolah dasar mengandung resiko dan batasan yang signifikan. *Research gap* yang teridentifikasi dalam studi ini mengindikasikan bahwa Wattpad dibanjiri dengan gangguan dari iklan komersial serta konten non-pendidikan yang mungkin tidak cocok dengan tahap perkembangan psikologis dan moral anak-anak di sekolah dasar. Lebih jauh lagi, elemen-elemen dalam platform itu dibuat untuk pengguna biasa dan tidak memiliki kerangka intruksional yang dapat membantu siswa melalui langkah-langkah menulis yang terstruktur sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk media pembelajaran mandiri dalam bentuk situs web yang bebas dari gangguan, aman untuk anak, dan memiliki alur kerja yang terarah secara pedagogis.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengintegrasian model *Project Based Learning* (PjBL) ke ranah media digital dianggap sebagai langkah strategis yang kreatif. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan struktur pengajaran yang berorientasi penuh pada dinamika pembentukan konsep oleh siswa melalui pengerjaan sebagai penugasan autentik yang kompleks (Amelia & Aisya, 2021). Dengan menggunakan proyek sebagai alat utama, siswa diarahkan untuk melakukan penelitian, perencanaan, dan akhirnya menghasilkan produk nyata dalam bentuk cerpen digital. Pendekatan ini mengaitkan persoalan kehidupan nyata dan teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih aplikatif (Mukhsinah dkk., 2023). Melalui implementasi sintaks model *Project Based Learning* (PjBL) dengan terintegrasi, siswa diajak melampaui batas teori menulis guna mendalami pengalaman praktis dalam menghasilkan sebuah karya secara utuh.

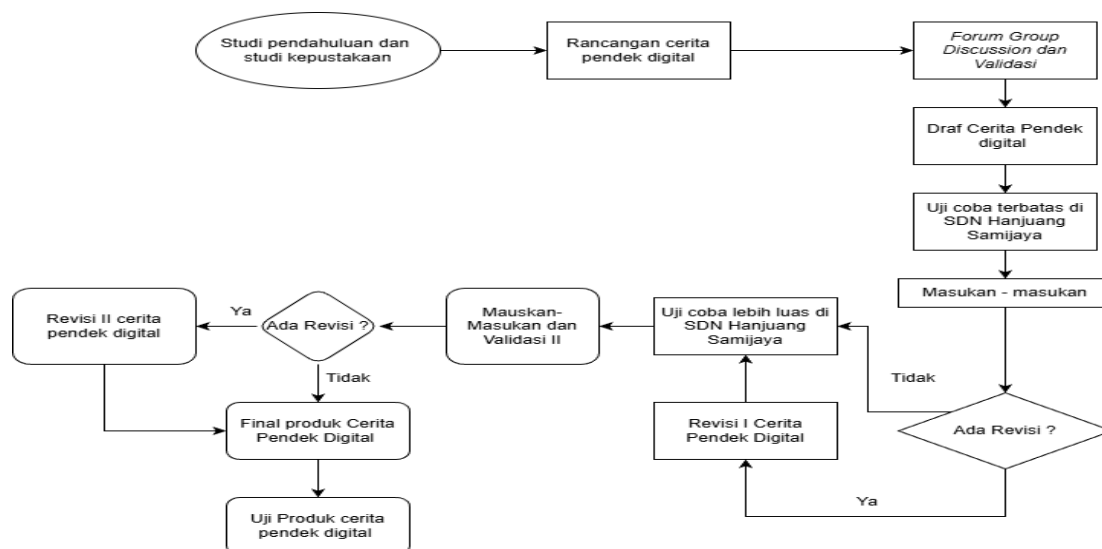
Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pembuatan situs web cerpen mandiri yang dirancang khusus dengan mengadopsi sintaks model *Project Based Learning* (PjBL) untuk tingkat sekolah dasar. Tidak seperti website atau aplikasi menulis lainnya, platform ini berperan sebagai pemandu digital yang membimbing siswa secara bertahap, dari merumuskan ide cerita, menganalisis unsur intrinsik, hingga menyusun alur cerita yang utuh dalam ruang digital yang terkendali. Website ini dibuat untuk mengatasi kendala visualisasi yang dihadapi siswa dengan antarmuka yang bersahabat bagi anak dan petunjuk yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini bukan sekadar bertujuan untuk membangun produk teknologi, melainkan juga untuk merancang model pembelajaran menulis cerpen yang lebih efisien, aman, dan sesuai dengan tantangan literasi di zaman digital. Diharapkan, lewat media ini, kemampuan menulis siswa tidak sebatas berkembang secara kuantitatif lewat hasil belajar akademis melainkan juga ditinjau dari sisi kualitatifnya melalui bertumbuhnya minat dan kebiasaan menulis yang baik.

Pemanfaatan media ini diharapkan tidak hanya mendongkrak capaian akademis siswa secara kuantitatif, melainkan juga mampu menumbuhkan minat serta kebiasaan menulis yang positif secara kualitatif. Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk merancang, menguji validitas kelayakan, serta membuktikan efektivitas penggunaan website CERDIK berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengeskalisasi keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V sekolah dasar.

2. Metode

Pendekatan *Research and Development* (R&D) dalam studi ini diimplementasikan dengan mengadopsi kerangka kerja pedoman dari Borg & Gall (2007). Adopsi terhadap rancangan tersebut didasarkan pada urgensi riset untuk mengonstruksi sebuah instrumen edukatif sekaligus mengonfirmasi tingkat

kelayakannya secara empiris Gall et al., (2007). Dalam penelitian ini, langkah-langkah nya disederhanakan menjadi delapan tahap: 1) mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data awal; 2) merancang rencana awal; 3) mulai menyusun draf media; 4) menguji coba pada kelompok kecil; 5) memperbaiki media; 6) menguji coba pada kelompok yang lebih besar; 7) melakukan perbaikan kembali; dan 8) menguji hasil akhir produk. Untuk mengetahui apakah media ini efektif dalam meningkatkan nilai siswa, peneliti membandingkan nilai yang diperoleh sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media tersebut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Borg & Gall

Guna mengukur signifikansi serta efisiensi perangkat hasil pengembangan, skema eksperimen yang diterapkan bertumpu pada **One-Group Pretest-Posttest Design**. Dalam desain ini, peneliti menggunakan pola $O_1 \times O_2$ sesuai teori dari menurut Gall dkk., (2014), dimana penelitian membandingkan nilai keterampilan menulis siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media untuk mengukur efektivitas progress yang dicapai sejauh mana peningkatan yang terjadi. Prosedur pengembangan media ini dioptimalkan menjadi dua penjelasan teknis: 1) Level Simbolik, yaitu situs media cerpen digital yang memuat fitur navigasi interaktif dan materi visual cerpen untuk menarik minat peserta didik; serta 2) level submikroskopik, yaitu system dalam situs yang mengikuti langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL) dan didukung teknologi untuk membantu siswa mengolah ide cerita dan menyusun draf tulisan secara sistematis.

Penelitian ini dilakukan di SDN Hanjuang Samijaya, Kabupaten Bandung Barat. Subjeknya adalah siswa kelas V dengan total 45 orang (15 siswa di kelas VA dan 30 siswa di kelas VB). Siswa di kelas tersebut mempunyai kemampuan belajar yang beraneka ragam., ada yang cepat memahami dan ada juga yang perlu waktu lebih lama untuk memahami. Data diambil menggunakan tes menulis cerpen, angket untuk para ahli yang menilai media, lembar pengamatan saat belajar, dan wawancara dengan guru. Data berupa hasil wawancara dengan guru diolah dengan teknik koding (pengelompokan tema) menurut Creswell (2009). Sedangkan data nilai angka dihitung menggunakan uji perbedaan rata-rata (uji paired sampel t test) berbantuan aplikasi SPSS untuk melihat kenaikan nilainya secara statistik.

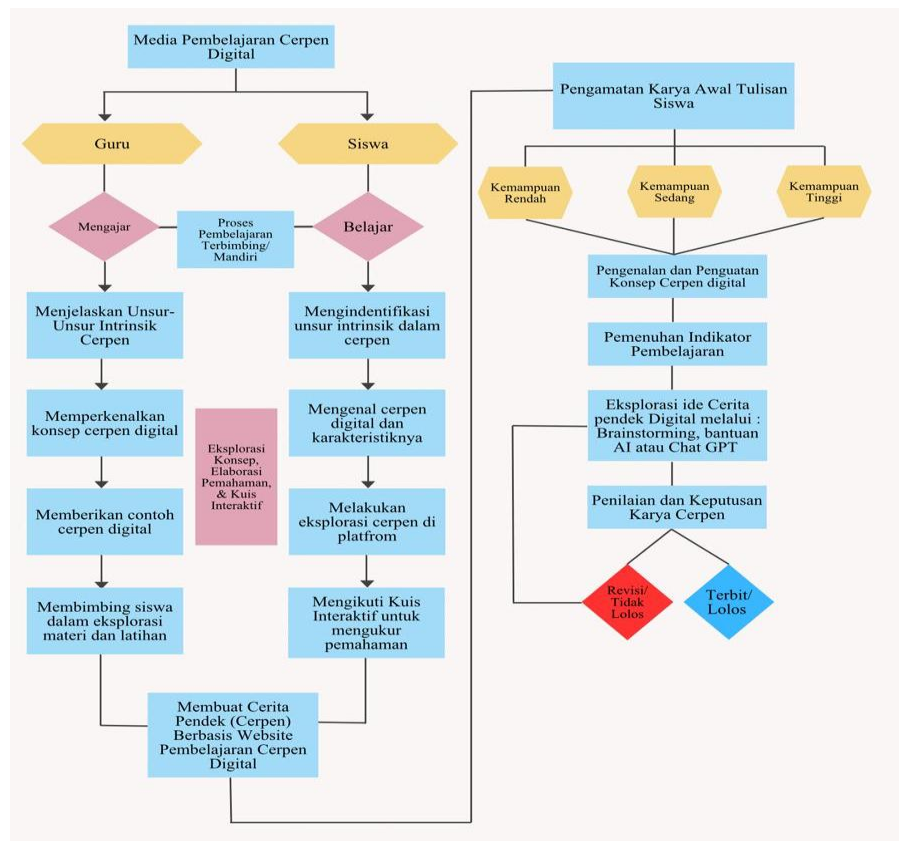
3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pengembangan website media cerpen digital dengan penerapan model Project Based Learning (PjBL) ini dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis berdasarkan modifikasi model Borg & Gall. Langkah –langkah tersebut mencakup: 1) Tahap studi pendahuluan melalui observasi kebutuhan siswa di SDN Hanjuang Samijaya; 2) Tahap perencanaan struktur media; 3) Proses desain dan pengembangan produk awal; 4) Validasi oleh para ahli materi dan media; 5) Perbaikan produk berdasarkan saran ahli;

6) Uji coba skala terbatas; &) Uji coba skala luas untuk melihat konsistensi produk; serta 8) Evaluasi akhir guna memastikan media benar-benar efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

Hasil dari pengembangan dalam penelitian ini melahirkan sebuah instrument pembelajaran digital berbasis website yang dirancang khusus untuk mengasah kompetensi naratif peserta didik dalam memproduksi teks cerita melalui pengintegrasian model Project Based Learning (PjBL). Media yang dihasilkan melalui berbagai tahap sistematis menghasilkan produk yang siap diterapkan dalam pembelajaran. Sebagai gambaran mengenai proses pengembangan yang telah dilakukan, berikut disajikan diagram alur pengembangan media dalam format flowchart.



Gambar 2. Rencana Pengembangan Media Pembelajaran Cerpen Digital

Berdasarkan flowchart tersebut, proses pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari studi pendahuluan, perencanaan, desain dan pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, hingga uji coba dan evaluasi akhir.

Sebelum media dan materi di uji coba pada siswa di SDN Hanjuang Samijaya, media dan materi terlebih dahulu dilakukan validasi. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa media dan materi sudah sesuai untuk siswa kelas V SD. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi serta media yang memiliki keahlian didalam pendidikan bahasa yang memberikan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Skor	Presentase	Interpretasi
1.	Dr. Hj. Wikanengsih, M. Pd	26	92%	Sangat Layak
2.	Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd	27	96%	Sangat Layak
Rata – Rata Total		53	94%	Sangat Layak

Mengacu pada tabel 1, validator pertama memberikan presentase 92% sedangkan validator kedua memberikan skor yang lebih tinggi yaitu 96%. Perolahan rata-rata keseluruhan sebesar 94% dengan penilaian sangat layak menandakan bahwa materi ini berada pada kriteria sangat layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan kriteria interpretasi skor, nilai tersebut berada pada rentan 81%-100%. Secara rinci, evaluasi ini menunjukkan bahwa penjian isi cerpen memenuhi standar kelengkapan unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Setelah aspek materi dinyatakan valid, dilakukan juga uji validitas media untuk menilai kualitas website dari segi tampilan, kemudahan akses (navigasi), serta kemudahan fitur interaktif. Hasil validasi oleh ahli media sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Nama Validator	Skor	Presentase	Interpretasi
1.	Dr. Hj. Wikanengsih, M. Pd	70	97%	Sangat Layak
2.	Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd	70	97%	Sangat Layak
Rata – Rata Total		140	97%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, kedua validator memberikan nilai yang sangat konsisten yakni masing-masing memberikan skor 70 dengan presentase 97%. Sehingga rata-rata total yang diperoleh adalah 97% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media ini dinyatakan memenuhi standar teknis untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran mandiri maupun berkelompok.

Efektivitas media diukur dengan membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media cerdas. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus *N-Gain* untuk melihat efektivitas dari intervensi yang diberikan. Hasil rekapitulasi nilai tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *N-Gain*

Kelas	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
Uji Terbatas	64,6	87,8	0,66	Sedang
Uji luas	69,53	80,96	0,63	Sedang

Pada tabel di atas, terlihat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar. Di kelas uji terbatas, nilai rata rata meningkat dari 64,6 menjadi 87,8 dengan *N-Gain* 0,66 yang termasuk pada kategori sedang. Sementara itu, pada uji luas nilai rata-rata naik dari 69,53 menjadi 80,96 dengan *N-Gain* 0,63 yang termasuk pada kategori sedang. Penjelasan mendalam dari data ini adalah bahwa media cerdas secara efektif mampu menjembatani hambatan kognitif siswa. Kategori sedang pada *N-Gain* menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi yang konsisten dalam meningkatkan kompetensi menulis siswa secara merata.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis (Uji T-Test) untuk melihat pengaruh media terhadap hasil belajar, peneliti sebagai langkah awal melakukan uji normalitas guna menetapkan jenis statistik yang akan digunakan pada kelompok terbatas. Uji normalitas diterapkan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest siswa berdistribusi normal atau tidak dengan data sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *N-Gain* Uji Terbatas

Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,965	15	0,781	Normal
Posttest	0,955	15	0,609	Normal

Berdasarkan Tabel di atas, hasil uji normalitas pada kelompok terbatas menunjukkan nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini membuktikan bahwa data pada kelompok terbatas berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik yaitu *Paired Samples T-Test*.

Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang nyata pada kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media cerdik.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* Uji Terbatas

Variable	N	Rerata	Sid. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	15	64,60	9,28	-15,436	14	.000
Posttest	15	87,80	4,85			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan website media cerdik terhadap keterampilan menulis siswa pada uji coba terbatas. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki daya guna yang nyata dalam mengeskalasi capaian kompetensi peserta didik saat diimplementasikan secara langsung.

Setelah pengujian pada kelompok terbatas, peneliti melakukan analisis yang sama pada kelompok uji coba luas untuk memvalidasi konsistensi hasil penelitian dengan jumlah subjek yang lebih banyak. Sama halnya dengan tahap sebelumnya, peneliti melakukan pengecekan distribusi data pada kelompok luas dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *N-Gain* Uji Luas

Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	Df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,942	30	0,101	Normal
Posttest	0,920	30	0,27	Tidak Normal

Hasil pada tabel di atas, ditemukan bahwa data pada posttest uji luas memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 (Sig.<0,05). Hal ini bahwa data pada kelompok luas tidak berdistribusi normal. Kondisi ini mengharuskan untuk melakukan pengujian tambahan menggunakan statistik non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon* guna menjamin validitas temuan.

Meskipun asumsi normalitas tidak terpenuhi pada salah satu variable, peneliti tetap menampilkan hasil uji-t sebagai perbandingan awal dalam analisis data. Dengan data sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* Uji Luas

Variable	N	Rerata	Sid. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	30	71,47	8,30	-17,963	29	.000
Posttest	30	89,20	5,14			

Berdasarkan rangkuman data yang dipaparkan pada tabel tersebut, menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Secara statistik, hasil ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Namun, untuk memperkuat hasil tersebut mengingat adanya data yang tidak normal, dengan ini pengujian dilakukan uji penguat menggunakan statistik non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon* guna menjamin validitas temuan.

Uji *Wilcoxon* digunakan sebagai pengujian final untuk memastikan keakuratan data pada kelompok uji coba luas. Dengan data sebagai berikut :

Tabel 8. Statistik Uji *Wilcoxon*

Posttest – Pretest	
Z	-4.793 ^b
Asymp. Sig.	.000

Hasil uji *Wilcoxon* pada tabel di atas memberikan nilai ASymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini selaras dengan temuan pada uji-t sebelumnya. Dengan demikian, dapat dinyatakan secara sah dan meyakinkan bahwa website media cerdas berbantuan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif secara signifikan dalam upaya mengoptimalkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas V SD di SDN Hanjuang Samijaya.

Secara keseluruhan, rangkaian pengujian statistik baik pada uji terbatas maupun uji luas menunjukkan hasil yang konsisten. Meskipun ditemukan data yang tidak berdistribusi normal pada uji coba luas sehingga diperlukan analisis tambahan melalui uji *Wilcoxon*, seluruh hasil pengujian tetap menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 (Sig. < 0,05). Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa secara empiris bahwa pengembangan website media cerdas dengan integrasi model *Project Based Learning* (PjBL) berhasil memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kompetensi menulis cerpen siswa. Transformasi dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis proyek digital terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam mengorganisasikan ide ceritanya dengan lebih baik, sistematis, dan kreatif.

Dalam proses implementasi website media CERDIK berbantuan model *Project Based Learning* (PjBL), ditemukan beberapa dinamika dan kendala di lapangan yang diperoleh melalui analisis respon siswa, observasi, serta wawancara dengan guru kelas. Data respon siswa yang dihimpun selama uji coba dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Respon Siswa

No.	Kelompok Uji Coba	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1.	Uji coba terbatas (15 Siswa)	479	79%	Praktis
2.	Uji coba luas (30 Siswa)	969	80%	Praktis
Rata – Rata Total		1448	80%	Praktis

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap uji coba terbatas yaitu melibatkan 15 siswa, dengan skor rata-rata 479 diperoleh presentase sebesar 79% yang termasuk dalam kriteria praktis. Selanjutnya dilakukan pada kelompok uji coba luas yaitu melibatkan 30 siswa, dengan skor rata-rata 969 diperoleh presentase 80% yang termasuk dalam kriteria praktis. Secara keseluruhan, rata-rata total presentase respon siswa mencapai 80%. Meskipun rata-rata total persentase respon siswa mencapai 80% dan masuk dalam kriteria praktis, analisis mendalam terhadap lembar angket menunjukkan adanya sebaran skor yang bervariasi akibat kendala teknis di lapangan. Kendala utama pertama yang berhasil diidentifikasi dari variasi respon siswa tersebut adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, di mana sintaks model PjBL yang terintegrasi di dalam website menuntut tahapan yang cukup panjang mulai dari merumuskan ide, menganalisis unsur intrinsik, hingga menyusun draf cerita pendek secara digital. Kompleksitas tahapan ini menyebabkan beberapa siswa membutuhkan durasi pengerjaan yang lebih lama daripada alokasi waktu pembelajaran yang telah tersedia di dalam kelas.

Selain masalah waktu, kendala lain yang muncul adalah adanya kesenjangan literasi digital di antara siswa, di mana variasi respon siswa secara kualitatif menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki kesiapan yang sama dalam mengoperasikan perangkat digital. Sebagian siswa yang belum terbiasa mengetik draf narasi atau mengeksplorasi menu fitur interaktif di situs web pada akhirnya memerlukan adaptasi ekstra serta pendampingan bimbingan yang jauh lebih intensif, baik dari guru pamong maupun peneliti selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.2. Diskusi

Pengembangan media website cerdas berbasis *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan guna memfasilitasi optimalisasi kemampuan menyusun cerita pendek pada jenjang pendidikan dasar,

mengingat hambatan yang kerap ditemui peserta didik dalam menggali gagasan serta mengorganisasikan alur cerita secara terstruktur. Selama proses pembelajaran berlangsung, penggunaan media yang sebelumnya masih terbatas dan ketergantungan yang berlebihan pada literatur cetak konvensional cenderung membatasi ruang lingkup eksplorasi peserta didik dan kurang mengerti dalam kegiatan menulis. Fenomena yang teramati dalam riset ini menunjukkan konsistensi dengan laporan penelitian terdahulu oleh (Pranata dkk., 2021) menyatakan bahwa tanpa dukungan strategi dan media yang sesuai, potensi kreatif siswa dalam menghasilkan karya sastra akan sulit berkembang. Maka dari itu, Guna menyelaraskan pembelajaran dengan dinamika zaman, integrasi media digital menjadi opsi strategis dalam memacu kreativitas menulis cerpen. Hal ini memungkinkan proses transfer ilmu berlangsung lebih interaktif dan relevan dengan profil peserta didik SD yang tumbuh di tengah pesatnya teknologi informasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli, Produk yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid, baik ditinjau dari substansi isi maupun desain visualnya. Hasil itu menunjukkan bahwa media website cerdas yang dikembangkan telah memiliki relevansi tinggi terhadap urgensi pengajaran menulis cerpen di sekolah dasar, baik dari segi materi maupun tampilan media. Tampilan media yang dilengkapi dengan gambar, petunjuk penggunaan, serta tahapan menulis cerpen membantu siswa memahami langkah-langkah penulisan secara lebih terarah. Hasil riset ini memperkuat temuan (Aprylia & Nisa, 2021) mengenai signifikansi platform digital berbasis situs web dalam eskalasi mutu pengajaran menulis. Hal tersebut didasarkan pada kemampuan media tersebut dalam menyajikan materi secara atraktif serta terstruktur, sehingga memudahkan proses transfer pengetahuan.

Selain itu, respon siswa pada tahap uji coba terbatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menunjukkan tingkat akseptabilitas yang tinggi di kalangan siswa sepanjang jalannya implementasi di kelas. Temuan ilmiah ini mengonfirmasi bahwa instrumen berbasis website cerdas mudah diakses oleh siswa dan mendukung mereka dalam menjalani proses pembelajaran dengan lebih efektif. Dinamika ruang kelas menunjukkan perubahan suasana belajar yang lebih kondusif, di mana siswa memanifestasikan antusiasme tinggi saat diminta untuk mengembangkan ide cerita melalui langkah-langkah yang ada dalam media. Ini menunjukkan bahwa media yang dimanfaatkan tidak hanya menarik atensi siswa, tetapi juga mendukung mereka untuk memahami tahapan proses menulis cerpen. Penelitian (Irman & Sukowati, t.t.) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa website sebagai media pembelajaran bisa menawarkan proses instruksional yang lebih dinamis dan memfasilitasi peserta didik dalam menguasai konsep pembelajaran secara lebih mandiri.

Pemanfaatan model *Project Based Learning* dalam media website cerdas juga memberikan efek positif pada partisipasi siswa selama dinamika pembelajaran berlangsung. Dengan model *Project Based Learning*, peserta didik bukan sekadar mendengarkan materi dengan pasif, tetapi juga aktif menciptakan karya berupa cerpen sebagai hasil pembelajaran. Partisipasi siswa dalam merancang proyek penulisan cerpen meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas yang ada. Di samping itu, proses belajar menjadi lebih berarti sebab siswa bisa mengekspresikan ide dan pengalaman mereka dalam bentuk narasi. Temuan dari studi ini selaras dengan argumentasi (Rahmawati & Thahira, 2025), yang mengindikasikan bahwa implementasi *Project Based Learning* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap stimulasi daya cipta serta capaian akademik peserta didik. Melalui riset yang dipublikasikan (Puspitaningrum, 2024) juga menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek memiliki kontribusi signifikan terhadap keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media website cerdas berbantuan model *project based learning* terlihat dari progresi yang signifikan pada kemampuan menulis cerpen siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media website cerpen digital yang berbasis *Project Based Learning* memiliki Optimalisasi kompetensi menulis kreatif siswa pada jenjang sekolah dasar dipengaruhi secara meyakinkan oleh penggunaan instrumen tersebut. Peningkatan ini tampak pada kemampuan siswa yang kini lebih mudah dalam menentukan tema cerita, menyusun alur dengan sistematis, serta, mengembangkan tokoh dan latar cerita setelah memanfaatkan media

pembelajaran yang telah dikembangkan. Temuan ini mengonfirmasi hasil observasi yang dipublikasikan oleh (Wikanengsih & Ningrum, 2021) yang mengungkapkan bahwa integrasi media digital mendukung siswa dalam mengembangkan struktur cerita dengan baik dan teratur. Selaras dengan hal tersebut, kajian yang dilakukan oleh (Fauzi dkk., 2021) mengonfirmasi bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif berpotensi secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Penelitian (Fauzi dkk., 2025) juga mendukung bahwa integrasi peranti digital dalam aktivitas instruksional naratif terbukti mengeskalasi partisipasi intensif peserta didik sepanjang siklus kreatif menyusun karya.

Selain itu dalam proses pengembangan media cerpen digital berbantuan model *Project Based Learning* ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media berbasis digital. Meskipun ada kendala, hal itu masih bisa diatasi lewat bantuan guru dan sedikit modifikasi pada kegiatan belajarnya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Hébert dkk., 2021) serta (Amin & Shahnaz, 2023) yang menyatakan bahwa implementasi *Project Based Learning* dan pembelajaran berbasis teknologi sering menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, variasi kemampuan peserta didik, serta kebutuhan pendamping guru sepanjang aktivitas instruksional berlangsung.

Secara komprehensif, akumulasi data riset ini mengonfirmasi bahwa pengembangan website cerdas melalui pendekatan PjBL memberikan dampak positif terhadap kecakapan menyusun narasi pendek bagi peserta didik sekolah dasar. Capaian ini didasarkan pada terpenuhinya aspek validitas dan kepraktisan media yang diuji di lapangan. Sinergi antara teknologi berbasis web dan pembelajaran berbasis proyek terbukti memicu keterlibatan siswa secara mendalam melalui produksi karya nyata. Dengan demikian, media ini dapat menjadi instrumen alternatif bagi pendidik untuk mendukung penguatan literasi fiksi di sekolah.

Atas dasar tersebut, asumsi awal yang dirumuskan dalam studi ini dinyatakan teruji secara empiris, mengingat media yang dikembangkan terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam studi kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah untuk mengembangkan ide-ide naratif karena media tersebut memberikan stimulus visual dan susunan kegiatan yang sistematis selama proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Apyriana & Nisa, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran menulis yang berbasis web mampu membantu siswa memahami tahap-tahap penulisan dengan cara yang teratur sehingga kemampuan menulis dapat meningkat secara bertahap. Secara lebih mendalam, integrasi peranti digital mampu menstimulasi lingkungan belajar yang lebih atraktif serta responsif bagi siswa di tingkat sekolah dasar, sehingga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran menulis berlangsung. Temuan dari *The Impact of Digital Learning Tools on Student Writing Achievement* menunjukkan bahwa pemanfaatan alat pembelajaran digital dalam proses menulis mampu meningkatkan mutu tulisan dan memperkuat partisipasi mereka dalam kegiatan belajar (Molina-Toro dkk., 2019).

Pelaksanaan model *Project Based Learning* dalam pengajaran penulisan cerpen juga memberikan peluang kepada siswa untuk menciptakan karya sebagai produk pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti. Model ini mendorong siswa untuk berperan aktif dalam merumuskan ide cerita, menyusun alur, serta menyelesaikan tugas menulis secara berangsur melalui kegiatan berbasis proyek. Hasil penelitian ini memperkuat temuan (Puspitaningrum, 2024) yang mengonfirmasi bahwa implementasi model *Project Based Learning* menyumbang stimulan positif bagi perkembangan eskalasi kreativitas serta capaian akademik peserta didik dalam ruang lingkup muatan Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar. Dengan demikian, integrasi media inovatif berbasis website dengan model *Project Based Learning* menjadi kombinasi yang efisien dalam mendukung peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Melalui sintesis terhadap hasil pengembangan instrumen digital berbasis *Project Based Learning* yang ditujukan untuk memacu kecakapan menulis cerita pendek pada jenjang kelas V, diperoleh konklusi sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media CERDIK dilakukan melalui delapan tahap modifikasi Borg & Gall, mulai dari analisis kebutuhan di SDN Hanjuang Samijaya hingga uji coba produk akhir, dengan mengintegrasikan sintaks PjBL ke dalam fitur website.
2. Kelayakan media dinyatakan dalam kategori Sangat Layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 97%, yang menunjukkan bahwa materi dan tampilan website telah memenuhi standar teknis pembelajaran di sekolah dasar.
3. Efektivitas media terbukti secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,66 (uji terbatas) dan 0,63 (uji luas) dalam kategori sedang, serta hasil uji statistik dengan nilai signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05).
4. Kendala yang ditemukan selama proses pengembangan dan implementasi meliputi keterbatasan waktu dalam pelaksanaan sintaks PjBL yang cukup panjang serta variasi kemampuan literasi digital siswa yang memerlukan pendampingan guru lebih intensif di lapangan.

5. Ucapan Terima Kasih

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Hj. Wikanengsih, M.Pd. serta Bapak Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan substantif dan motivasi selama tahapan riset berlangsung. Dukungan akademik dari lingkungan Fakultas Pendidikan Dasar dan Matematika IKIP Siliwangi turut menjadi faktor krusial dalam penyelesaian tugas ini. Penulis pun menyatakan terima kasih kepada segenap civitas akademika SDN Hanjuang Samijaya atas kesempatan observasi lapangan yang diberikan, sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat terselesaikan dengan kredibel.

6. Referensi

- Adityaningrum, D., Slamet, S. Y., & Budiharto, T. (2021). Studi hubungan antara penguasaan kosakata dan minat menulis dengan keterampilan menulis deskripsi pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i1.49023>
- Alistina, A., & Hadi, M. S. (2025). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca dan Menulis melalui metode fonik pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1480–1483. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6874>
- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) DAN PENERAPANNYA PADA ANAK USIA DINI DI TKIT AL-FARABI. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Amin, S., & Shahnaz, M. (2023). Benefits and Challenges of Online Project-Based Learning: Students and the Lecturer's Perceptions. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 15–30. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.58409>
- Aprylia, A., & Nisa, H. U. (2021). Validasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Web Kultural. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i2.1906>
- Ariyani, D. (2022). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 10(1), 20–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v10i1.6564>
- Botejara-Antúnez, M., Sánchez-Barroso, G., González-Domínguez, J., & García-Sanz-Calcedo, J. (2022). Determining the Learning Profile of Engineering Projects Students from Their Characteristic Motivational Profile. *Education Sciences*, 12(4), 256. <https://doi.org/10.3390/educsci12040256>
- Cogliano, M., Bernacki, M. L., Hilpert, J. C., & Strong, C. L. (2022). A self-regulated learning analytics prediction-and-intervention design: Detecting and supporting struggling biology students. *Journal of Educational Psychology*, 114(8), 1801–1816. <https://doi.org/10.1037/edu0000745>

- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.).
- Crosson, A. C., & Silverman, R. D. (2022). Impact of COVID-19 on Early Literacy Instruction for Emergent Bilinguals. *Reading Research Quarterly*, 57(1), 5–14. <https://doi.org/10.1002/rrq.456>
- Fauzi, M. R., Nurani, R. Z., Ruqoyyah, S., Muftianti, A., & Palupiningsih, A. (2025). The Use of Prompt Engineering in ChatGPT to Improve the Ability to Write Ethnoliteracy-Based Fiction Stories in Elementary Schools: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Language Education*, 9(4), 804. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.82102>
- Fauzi, M. R., Wardhani, D. S., Puspita, R. D., Pratama, D. F., & Septian Rahayu, G. D. (2021). Enhancing Narrative Writing Skills of Elementary School Teacher Education Students through Concentrated Language Encounter (CLE) Model Assisted by Short Film Learning Media. *Mimbar Sekolah Dasar*, 8(2), 133–148. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v8i2.29464>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed). Pearson/Allyn & Bacon.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2014). *Applying educational research how to read, do, and use research to solve problems of practice*. Pearson.
- Hébert, C., Jenson, J., & Terzopoulos, T. (2021). “Access to technology is the major challenge”: Teacher perspectives on barriers to DGBL in K-12 classrooms. *E-Learning and Digital Media*, 18(3), 307–324. <https://doi.org/10.1177/2042753021995315>
- Hidayatullah, M. Z., Aminah, A., & Mohzana, M. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa Menulis Teks Rekon dengan Media Audio Visual. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(1), 212–229. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6871>
- Inggriyani, F., & Pebrianti, N. (2021). Analisis kesulitan keterampilan menulis karangan deskripsi peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD ...*, (Query date: 2025-12-03 13:59:17). <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/175>
- Irman, A. L. F., & Sukowati, I. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Website dengan Pendekatan Saintifik Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*.
- Molina-Toro, J. F., Rendón-Mesa, P. A., & Villa-Ochoa, J. A. (2019). Research Trends in Digital Technologies and Modeling in Mathematics Education. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(8). <https://doi.org/10.29333/ejmste/108438>
- Mukhsinah, M., Akib, E., & Akhir, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJEK BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT MENULIS BAHASA INDONESIA KELAS IV. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1881>
- Ningrum, D. M. F., Ristiyani, R., & Roysa, M. (2023). Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi Wattpad. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.231>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., Del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Pranata, K., Kartika, Y., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, (Query date: 2025-12-03 13:59:17). <https://www.neliti.com/publications/451372/efektivitas-penggunaan-media-film-animasi-terhadap-peningkatan-keterampilan-menu>
- Puspitaningrum, N. D. (2024). *PENGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SEKOLAH DASAR*. 09.
- Rahmawati, N. A., & Thahira, A. N. (2025). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 10.

- Saraswati, R. & Wini Tarmini. (2022). KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR SERI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 870–876. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2669>
- Wikanengsih, W., & Ningrum, P. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Adobe Flash (Improving Short Story Text Writing Skills Using Adobe Flash). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 262. <https://doi.org/10.24235/ilcal.v6i2.8417>