

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS 5W1H UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Hesti Dwi Rahmawati

PGSD, FIP, UNESA hesti.dwi19196@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Salah satu kemampuan yang paling penting untuk dimiliki siswa di sekolah adalah menulis. Media audio visual ialah media yang dapat dipilih dan digunakan agar menarik minat dan mengambil perhatian peserta didik. murid menghadapi beberapa masalah saat pembelajaran berlangsung di kelas, yaitu 1) kemampuan menyimak dan memahami peserta didik masih lemah, 2) peserta didik sedikit kesulitan menuliskan kembali dari apa yang telah disimaknya, dan 3) media pembelajaran yang kurang beragam yang digunakan oleh guru di dalam kelas menyebabkan siswa menjadi cepat tidak tertarik dan kurang terlibat, sehingga mempengaruhi hasil tangkapan dari ujaran yang telah guru sampaikan. Tujuan di dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Audiovisual berbasis 5W1H untuk keterampilan menulis narasi siswa kelas 5 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk R&D menggunakan Model ASSURE dengan *preteste posttest* serta uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Dari penelitian yang telah dilakukan media memiliki nilai validasi 87% untuk media dan 91,2% untuk materi dengan kategori sangat valid, 96,2% nilai kepraktisan oleh guru dan 86,4% oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis, nilai keefektifan peningkatan 0,62 dari N-Gain yang memiliki kategori sedang dan nilai efektivitas pembelajaran 91,6% dan 82% dari guru dan peserta didik dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: media audio visual, 5W1H, ASSURE.

Abstract

One of the most important abilities for students to have in school is writing. Students face several problems when learning takes place in the classroom, namely 1) the ability to listen and understand students is still weak, 2) students have little difficulty writing back what they have heard, and 3) the lack of diverse learning media used by teachers in the classroom causes students to become quickly disinterested and less involved, thus affecting the capture of the speech that the teacher has conveyed. The purpose of this study is how the validity, practicality, and effectiveness of Audiovisual media based on 5W1H for narrative writing skills of grade 5 elementary school students. This research was conducted as a form of R&D using the ASSURE Model with *preteste posttest* as well as testing the validity, practicality, and effectiveness of the media. From the research that has been done, the media has a validation value of 87% for media and 91.2% for material with a very valid category, 96.2% practicality value by teachers and 86.4% by students with a very practical category, an effectiveness value of 0.62 increase from N-Gain which has a moderate category and a learning effectiveness value of 91.6% and 82% from teachers and students with a very effective category.

Keywords: audio visual media, 5W1H, ASSURE.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, anak-anak diajarkan cara berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Suparlan, 2020). Manusia adalah makhluk sosial, dan untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan orang lain dibutuhkan kemampuan berbahasa (Nassa, 2021).

Jenjang pendidikan yang paling dasar dalam sekolah formal adalah sekolah dasar, maka pembelajaran bahasa indonesia akan mulai diajarkan dari sesuatu yang mendasar. Di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki ruang lingkup diharapkan peserta didik mempunyai kecakapan (standar kompetensi lulusan) dan menguasai keterampilan dalam berbahasa yang

memiliki 4 aspek, di antaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Gareda, 2020). Keterampilan berbahasa merupakan penunjang keberhasilan seluruh mata pelajaran (Dhari et al., 2022). Semua aspek dalam keterampilan berbahasa berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Keempatnya saling menyambung hingga menjadi sesuatu yang sempurna.

Menulis merupakan suatu kompetensi akademis yang paling vital yang perlu pengembangan dari peserta didik. Menulis sudah menjadi kebutuhan bahkan kewajiban, bukan hanya sekedar pengetahuan atau kemampuan untuk menyelesaikan masa studi pendidikan. Suatu aktivitas komunikasi bahasa yang mediumnya menggunakan tulisan adalah menulis (Rinawati et al., 2020). Munirah (2015:2) menyimpulkan bahwa menulis

adalah kegiatan yang memiliki beberapa unsur yang dimulai dari yang sederhana berupa memilih kata, menyusun kalimat, hingga menuju sesuatu yang rumit, seperti menyusun kata-kata hingga menjadi kalimat atau bacaan yang utuh. Untuk menulis dibutuhkan kreativitas agar dapat menyampaikan kepada para pembaca gagasan yang segar. Dengan menulis kita dapat berproses menuangkan ide, gagasan, atau pemikiran apapun yang ada di dalam pikiran kita dan dalam format tulisan yang dapat kita sampaikan kepada para pembaca. Agar penyampaian pesan atau informasi dapat dilakukan secara efektif, penulis harus benar-benar memahami isi dari apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan.

Menulis narasi adalah salah satu dari berbagai tugas menulis yang digunakan di kelas bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah. Narasi adalah cerita yang diceritakan dari sudut pandang seorang tokoh dan berlatarkan latar tertentu, seperti tempat, periode, atau suasana tertentu (Dalman, 2016). Teks narasi dapat berupa karangan nonfiksi yang benar-benar terjadi dan karangan fiksi atau khayalan penulis semata. Menulis teks narasi dilakukan secara sistematis melalui sebuah tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di masa sekarang ini, beberapa guru masih mendominasi di dalam kelas dan masih menggunakan media yang kurang tepat sehingga pembelajaran di kelas menjadikan peserta didik kurang terlibat dalam keaktifan dan berkurangnya kemandirian. Sebagai contoh bahwa kurang optimalnya pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran adalah saat materi pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Beberapa guru masih banyak menggunakan pendekatan ceramah saat mengajar peserta didik dalam kelas bahasa Indonesia. Peristiwa ini bisa menyebabkan berkurangnya antusias peserta didik dan mereka akan lebih condong pasif karena proses pembelajaran memiliki karakter yang membosankan dan monoton. Akibat dari masalah yang terjadi di atas yaitu peserta didik kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran menyimak sehingga apa yang disimaknya tidak maksimal dapat menyebabkan siswa tidak dapat menangkap apa yang disimak dan menuliskan rangkuman atau parafrase. Selain bergantung pada metode yang digunakan juga tidak akan terlepas dengan perangkat pembelajaran yang digunakan dapat menjadi faktor berhasilnya suatu pembelajaran.

Salah satu bentuk motivasi agar pembelajaran lebih berkembang ialah penggunaan media pembelajaran. Gerlach dan Ely dalam (Nurfadhillah, 2021:8) mengemukakan bahwa seluruh insan, objek, atau peristiwa yang dapat membubuhkan keadaan yang bisa peserta didik mengantongi ilmu, keterampilan, atau perilaku yang baru maka secara garis besar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai prasyarat untuk belajar dan cara bagi lembaga pendidikan

untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi (Faizah & Rofi'ah, 2022) Media merupakan satu di antara elemen yang bisa memengaruhi seberapa baik siswa belajar. Pasal ini dimaksudkan agar guru dapat menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang ada dalam ketetapan perencanaan pembelajaran. (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan kemungkinan menggunakan media pembelajaran untuk menjadi alat bantu dan menjadi fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar sangat besar.

Menurut Levie dan Lentz (Kustandi & Darmawan, 2020) menjabarkan jika terdapat 4 fungsi dalam media pembelajaran, di antaranya (a) fungsi atensi yakni guna memikat minat dan perhatian peserta didik guna dapat berkonsentrasi dan menyimak materi pembelajaran; (b) fungsi afektif dapat dibuktikan dari kesenangan siswa terhadap informasi yang disajikan dalam media pembelajaran; (c) fungsi kognitif yaitu media pembelajaran dapat mengakomodasi pengajar dan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran dengan membantu mengingat isi materi atau informasi dalam media pembelajaran; dan (d) fungsi kompensatoris

Berdasarkan proses wawancara yang telah dilaksanakan dengan wali kelas V B SD Negeri Sidokare 2 Sidoarjo pada tanggal Januari 2023, beliau menyampaikan bahwa siswa kelas V B berjumlah 29 orang. Meskipun beberapa siswa masih ada yang pasif, sebagian besar siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran. Kecenderungan siswa kelas V dalam keterampilan menulis cerita narasi masih rendah. Hasil tulisan siswa, yang berupa ringkasan atau parafrase dari cerita yang telah dibaca atau didengarkan namun masih kurang dalam hal komponen informasi, menunjukkan rendahnya kemampuan menulis siswa.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan, ditemukan hasil bahwasanya guru dan murid menghadapi beberapa masalah saat pembelajaran berlangsung di kelas, yaitu 1) kemampuan menyimak dan memahami peserta didik masih lemah, 2) peserta didik sedikit kesulitan menuliskan kembali dari apa yang telah disimaknya, dan 3) peserta didik dengan cepat kehilangan minat dan keterlibatannya ketika guru tidak menggunakan berbagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas, sehingga mempengaruhi hasil tangkapan dari ujaran yang telah guru sampaikan.

Berdasarkan persoalan yang menjadi masalah di kelas V B SD Negeri Sidokare 2 Sidoarjo tersebut, sangatlah penting untuk menyediakan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan menjaga fokus mereka sehingga dapat mengarahkan peserta didik dan memungkinkan untuk menulis rangkuman atau parafrase dari apa yang telah disimaknya.

Media audio visual yaitu media yang dijadikan pilihan dan dimanfaatkan agar menarik minat dan mengambil perhatian peserta didik. Hal ini terjadi karena media pembelajaran audio visual akan membuat peserta didik menggunakan sekaligus dua indra mereka secara bersamaan yaitu mata sebagai indra penglihatan dan telinga sebagai indra pendengaran. Menurut Haryoko (Pakpahan & Dkk, 2020) media pembelajaran audio visual mengintegrasikan indera penglihatan dan suara. Media audio visual menggunakan indera pendengaran dan penglihatan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau materi. Media audio visual yang akan dikembangkan berisi tentang materi bahasa Indonesia cerita narasi sejarah yang berbasis 5W1H. Penyusunan 5W1H yang digunakan yaitu berdasarkan landasan oleh Rudyard Kipling yang terdiri dari *what* (apa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa), *who* (siapa), dan *how* (bagaimana). (Rusdiyah et al., 2017) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran 5W1H, kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan.

Menurut studi lain, salah satu pilar teoritis untuk mengembangkan model pembelajaran yang secara efektif menawarkan guru kontrol atas efektivitas pelajaran mereka adalah model 5W1H (Kulsum & Munib, 2017). Dari penelitian ini, menemukan kejelasan bahwa 5W1H memiliki potensi dan dampak pada bagaimana pembelajaran diimplementasikan, menjadikannya titik permulaan yang baik untuk para peneliti yang digunakan saat mempersiapkan untuk membuat materi pembelajaran visual dan audio berdasarkan 5W1H.

Tujuan penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan permasalahan yakni bagaimana menciptakan media yang valid, praktis, dan efektif berbasis 5W1H terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas 5 sekolah dasar. Rumusan masalah dan tujuan penelitian ini didasarkan pada uraian latar belakang yang telah penulis sebutkan di atas.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian R&D ini menciptakan produk dan digunakan untuk mengembangkan produk serta menguji kelayakannya. Model ASSURE, yang diciptakan oleh Sharon Smaldino, Robert Heinich, James Russell, dan Michael Molenda, digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Model ini diterbitkan dalam buku *Instructional Technology & Media For Learning*. Dengan menggunakan teknologi dan media yang terintegrasikan di dalam kelas, pendekatan ASSURE ini mampu membantu pengajar untuk mengajarkan siswanya (Smaldino et al., 2011).

Model pengembangan ASSURE yang dalam satu siklus memiliki atau mencakup enam tahapan dalam proses pelaksanaannya. Tahapan tersebut di antaranya, *Analyze learner characteristics*, *State performance objectives*, *Select methods, media, materials*, *Utilize materials*, *Requires learner participans*, dan *Evaluate and revise*. Berikut ini merupakan tahapan penelitian pengembangan ASSURE:

1. *Analyze learner characteristics* (Analisis Karakteristikpeserta Didik)

Analisis terhadap subjek yang akan diteliti, yaitu peserta didik guna melihat karakter peserta didik untuk membuat media yang sesuai karakter mereka. Beberapa faktor yang akan dianalisis adalah karakteristik umum, kompetensi tertentu, dan karakteristik gaya belajar.

2. *State Standards And Objectives* (Menentukan Standar Dan Tujuan)

Menetapkan tujuan dan kriteria adalah langkah selanjutnya dalam ASSURE. Sementara pengambilan keputusan dimasukkan ke dalam KI dan KD pembelajaran, kriteria pengembangan media diambil dari konten pembelajaran yang sudah ada. Tujuan pembelajaran harus komprehensif, mudah dipahami, dan terdiri dari rumus ABCD.

3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih metode, media dan bahan ajar)

Pemilihan yang sistematis pada awalnya diperlukan untuk perencanaan media dan teknologi. Proses pemilihan terdiri dari tiga langkah: mengidentifikasi metode terbaik untuk tujuan pembelajaran; pemilihan media yang paling sesuai dengan metode yang disampaikan; dan modifikasi atau membuat materi khusus untuk bentuk media tersebut.

4. *Utilize Media And Materials* (Pemanfaatan Media Dan Bahan)

Setelah memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, langkah selanjutnya dalam model ASSURE ialah merencanakan cara penggunaan media, teknologi, dan materi yang telah direncanakan. Kita harus memastikan bahwa, seperti fase-fase instruksional/pembelajaran lainnya, strategi kita memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

5. *Requires learner participation* (Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Tahap selanjutnya implementasi media pembelajaran dalam proses aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan melalui pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar menggunakan *pretest* dan *posttest*.

6. *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)

Pengembangan media pembelajaran diperbaiki pada tahap akhir berdasarkan umpan balik dari guru, siswa, ahli media, dan ahli materi. Pengembangan media

dimodifikasi disesuaikan evaluasi dari aspek strategi, teknologi, dan media.

Desain pengujian yang dilakukan ialah *one group pretest posttest design* yaitu melakukan tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan kemudian melakukan tes setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan tahap uji coba yaitu skala kecil dilakukan dengan 6 orang siswa sementara uji coba dengan skala besar dilakukan oleh 29 orang siswa. Teknik mengumpulkan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, kuisioner, tes, dan dokumentasi.

Selanjutnya, berikut beberapa teknik analisa data yang dilaksanakan pada penelitian:

1. Validasi media dan materi

Untuk mengetahui validnya media audio visual yang dibuat, maka data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis. Instrumen validasi media berisi 20 pertanyaan dengan penilaian dengan beberapa aspek seperti tampilan media, audio media, komposisi media, dan pengaplikasian media. Sedangkan instrumen validasi materi berisi 16 pertanyaan dengan penilaian beberapa aspek yaitu, kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian media.

Kevalidan data yang dikumpulkan dari ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1 Skala Likert

Kriteria	Skor
(SS) Sangat setuju	5
(S) Setuju	4
(CS) Cukup setuju	3
(TS) Tidak setuju	2
(STS) Sangat tidak setuju	1

Hasil angket validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah menemukan nilai, maka menentukan kriteria media dan materi.

Tabel 2 Kriteria Validasi Media dan Materi

Nilai	Kriteria
$75 \leq P \leq 100$	Sangat valid
$50 \leq P \leq 75$	Valid
$25 \leq P \leq 50$	Cukup valid
$P < 25$	Tidak valid

2. Kepraktisan media

Instrumen kepraktisan media oleh guru dan peserta didik berisi 20 pertanyaan dengan penilaian dari beberapa aspek yaitu, kebermanfaatan, kemudahan, tampilan, dan kemenarikan Media Audio Visual Berbasis 5W1H.

Lembar angket siswa dan guru akan dianalisis dengan menggunakan skala Likert yang merupakan acuan untuk mengukur suatu objek dengan bentuk angket atau kuisioner tertutup dengan jawaban yang telah tersedia berupa sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS) yang kemudian hasil data dijumlahkan menjadi bentuk angka.

Tabel 3 Skala Likert

Kriteria	Skor
(SS) Sangat sesuai	4
(S) Sesuai	3
(CS) Cukup sesuai	2
(TS) Tidak sesuai	1

Hasil angket kepraktisan media oleh guru dan peserta didik kemudian dihitung dengan rumus ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah menemukan nilai, maka menentukan kriteria kepraktisan media.

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan Media

Nilai	Kategori
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Tidak praktis

3. Efektivitas media pembelajaran

a. Hasil pretest posttest

Hasil dari analisis data hasil tes menulis yang dilakukan peserta didik dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana ketuntasan hasil menulis kembali setelah menggunakan media pembelajaran saat melakukan pretest dan posttest.

Hasil pretest dan posttest peserta didik akan diuji unyuk mengetahui peningkatan sebelum dan setelah pembelajaran dengan menganalisis N-Gain memakai rumus di bawah ini:

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Setelah menemukan hasil perhitungan menggunakan rumus, hasil tersebut dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 5 Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

b. Angket efektivitas pembelajaran

Lembar angket keefektifan pembelajaran yang diisikan peserta didik dan pengajar kelas adalah angket yang berisi instrumen keefektifan menurut Slavin yang berisi tentang empat indikator yang dilakukan dalam pengukuran keefektifan sebuah pembelajaran, di antaranya mutu pengajaran, tingkat Pembelajaran yang tepat, Intensif dan Waktu (Mutaqin et al., 2021). Angket berupa angket tertutup yang terdapat 12 pertanyaan dengan jawaban Ya/Tidak. Angket akan dihitung dengan menggunakan skala Guttman.

Tabel 6 Skala Guttman

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Negatif	0	1
Positif	1	0

Hasil angket efektivitas pembelajaran oleh pengajar dan siswa kemudian diperhitungkan dengan rumus ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah menemukan nilai, maka menentukan kriteria efektivitas pembelajaran.

Tabel 7 Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Nilai (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat efektif
61 -80	Efektif
41 -60	Cukup efektif
21 - 40	Tidak efektif
0 - 20	Sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian, berikut hasil penelitian pengembangan Media Audio Visual Berbasis 5W1H dalam Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang disesuaikan prosedur penelitian pengembangan model ASSURE:

1. *Analyze learner characteristics* (Analisis Karakteristik peserta Didik)

Peneliti melakukan beberapa analisis terhadap karakteristik siswa selama tahap analisis:

a. Analisis karakteristik umum

Peserta didik kelas V B dalam satu kelas terdapat 29 peserta didik, sebanyak 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Rentan usia peserta didik yaitu 11 hingga 12 tahun. Pada usia ini, karakter didefinisikan sebagai kemampuan untuk bernalar secara metodis dan logis, memecahkan masalah, membuat rencana, dan terhubung (Triatno, 2007). Kemampuannya untuk mengartikulasikan dirinya secara logis dan metodis adalah hasil dari perkembangan kemampuan komunikasinya seiring dengan pertumbuhan kapasitas berpikirnya. Agar

pembelajaran berjalan lebih efektif dan bermakna diperlukan media yang bisa membantu pengajar dan memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis.

b. Analisis karakteristik kompetensi tertentu

Dalam satu kelas yang sama, peserta didik memiliki kemampuan atau kompetensi yang berbeda antar satu dengan yang lainnya. Analisis yang dilakukan adalah dengan melihat hasil penilaian mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi penilaian harian dan ulangan harian. Dari hasil analisis ditemukan 80% peserta didik memiliki nilai di atas KKM.

c. Analisis gaya belajar

Untuk melihat hasil analisis gaya belajar pada siswa, peneliti memberikan angket yang diisi oleh peserta didik berupa pertanyaan tentang gaya belajar yang biasa dilakukan. Angket tersebut berisi 30 pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda.

Hasil analisis yang ditemukan setelah pengisian angket gaya belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Gaya Belajar Peserta Didik

No	Gaya Belajar	Jumlah Peserta didik
1	Visual	15
2	Audiotori	9
3	Kinestetik	5

Dari data tersebut, bisa ditarik kesimpulan jika sebagian besar peserta didik di kelas V B memiliki gaya belajar visual, menyusul audiotori dan kemudian kinestetik.

2. *State Standards And Objectives* (Menentukan Standar Dan Tujuan)

Berikut tabel KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Tabel 9 KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Inti	3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
	4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek apa. Di mana, kapan, siapa,

	4.5	mengapa, dan bagaimana. Memaparkan informasi penting dari dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek apa. Di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.
Indikator	3.5.1	Menemukan informasi penting dari teks narasi sejarah.
	4.5.1	Menceritakan kembali secara tertulis teks narasi sejarah.
Tujuan Pembelajaran	1	Melalui video pembelajaran yang diamati, peserta didik dapat membuat pertanyaan 5W1H berdasarkan narasi sejarah dengan benar.
	2	Dengan diskusi kelompok, peserta didik bisa mendapatkan informasi penting dari teks narasi sejarah dengan benar.
	3	Peserta didik dapat menceritakan kembali narasi sejarah setelah menemukan informasi penting secara tertulis.

3. *Select Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media dan bahan ajar)

Pemilihan media harus dilakukan secara metodis. Prosedur pemilihan melibatkan sejumlah proses. Strategi tidak langsung akan digunakan peneliti selama proses pembelajaran di kelas karena fungsi pengembangan media ini menjadi perantara peserta didik agar mudah memahami materi proklamasi kemerdekaan menggunakan 5W1H dan dapat menulis teks narasi sejarah dengan baik dan lengkap. Hal ini dilakukan dengan beberapa metode pembelajaran, yakni metode ceramah, metode pemberian tugas, dilakukan siswa sebelum dan setelah menggunakan media, metode tanya jawab, metode permainan, dan metode resitasi atau resume yakni menulis teks narasi sejarah menggunakan bahasa sendiri.

Peneliti menggunakan media audio-visual dalam penelitian mereka dan untuk proyek ini. Media audio visual yang dipilih berbasis 5W1H, yakni berupa video tentang materi teks narasi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media ini merupakan jenis media visual dan audio yang berisi video singkat sejarah kemerdekaan Indonesia. Dalam media juga terdapat materi mengenai 5W1H yang akan menjadi tumpuan untuk peserta didik dapat menemukan informasi penting pada video. Peserta didik dapat membuat pertanyaannya berdasarkan 5W1H dan menjawabnya secara berkelompok. Dari pertanyaan dan jawaban yang telah dibuat tersebut, peserta didik akan menuliskan kembali

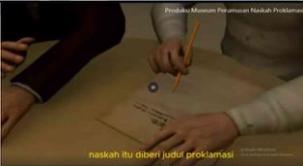
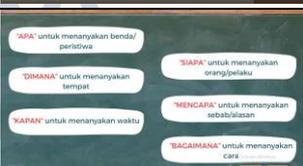
teks narasi sejarah tentang peristiwa menjelang proklamasi sesuai dengan bahasa sendiri.

Pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang wajib dimiliki siswa agar kriteria kompetensi yang ditetapkan terpenuhi merupakan sebagian besar bahan ajar atau sumber belajar. Materi belajar berikut ini dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tertulis, meliputi:

- 1) Peristiwa menjelang hingga Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- 2) Menemukan Informasi menggunakan aspek 5W1H
- 3) Menulis teks narasi sejarah

Berikut bentuk sketsa atau *storyboard* dari media pembelajaran yang akan dikembangkan:

Tabel 10 Storyboard

No	Tampilan	Keterangan
1		Judul dan informasi materi dalam tema
2		Pembukaan awal salam dan presepsi
3		Pemutaran video
4		Menemukan informasi dengan 5W1H
5		Materi 5W1H
6		Contoh pertanyaan yang dapat dibuat dari video yang telah ditayangkan
7		Tugas siswa untuk membuat pertanyaan berdasarkan 5W1H dari topik yang disediakan

8		Identitas pengembang media
---	---	----------------------------

4. *Utilize Media And Materials* (Penggunaan Media Dan Material)

Memasuki membuat persiapan tentang bagaimana kita akan menggunakan teknologi, media, dan materi yang dipilih adalah tahap keempat dari ASSURE. Kita harus memastikan bahwa, seperti fase-fase instruksional/pembelajaran lainnya, strategi kita memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tercapainya tujuan yang sudah ditentukan.

Sebelum media pembelajaran digunakan di kelas oleh para siswa, media dan materi akan dilakukan pratinjau. Pratinjau media dan materi akan dilakukan sebelum media pembelajaran dilakukan dalam kegiatan pembelajaran kelas oleh peserta didik. Tujuan dari pratinjau media pembelajaran tersebut ialah menyelaraskan media pembelajaran dan memastikan bahwa informasi yang ada di dalamnya valid untuk digunakan dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Aktivitas ini validasi yang dilaksanakan ialah validasi media pembelajaran dan validasi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Keduanya akan dilaksanakan oleh seorang dosen ahli media dan seorang dosen ahli materi. Berikut hasil validasi media pembelajaran dan materi yang telah dilakukan:

1. Validasi media

Validasi media pembelajaran dilaksanakan seorang dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yaitu Ibu Ari Metalin I.P, M.Pd. dilakukan pada 5 Juni 2023. Berikut hasil validasi media pembelajaran yang sudah dilaksanakan ahli media setelah diperhitungan dengan rumus:

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

$$P = \frac{87}{100} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Dari hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan nilai 87% yakni dapat dikategorikan “Sangat valid”.

Meskipun hasil validasi media tergolong kriteria valid, namun terdapa sejumlah hal yang perlu diperbaiki. Beberapa perbaikan dari ahli media adalah kurang pas antara subtitle dengan audio saat berlangsung, masih erdapat kesalahan penulisan (typo), preposisi perlu diperhatikan, dan perbaikan cover media.

2. Validasi materi

Validasi materi pembelajaran dilaksanakan seorang dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yaitu Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. Yang dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2023. Di bawah ini hasil validasi materi pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh ahli materi setelah diperhitungkan dengan rumus:

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

$$P = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$P = 91,2\%$$

Dari hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil validasi materi pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan nilai 91,2% yakni dapat dikategorikan “Sangat valid”.

Selanjutnya setelah media pembelajaran dinyatakan valid, yang harus dilakukan adalah mempersiapkan sarana prasarana yang akan dibutuhkan dan berbagai alat yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran. Peneliti menyiapkan laptop, dan untuk LCD proyektor dan sound untuk mendukung pemutaran media pembelajaran di kelas telah tersedia di kelas V B yang akan digunakan. Pada uji coba kelompok kecil masih terdapat kesalahan yaitu audio pada media tidak dapat keluar melewati sound, peneliti kemudian menelusuri kesalahan sehingga pada uji coba kelompok besar proses kegiatan belajar tidak terdapat kendala apapun.

Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan peserta didik sebelum belajar. Peneliti harus terlebih dahulu menjelaskan dengan jelas kepada siswa bagaimana tujuan pembelajaran dari penelitian ini akan dicapai. Guru akan menjelaskan secarasingkat materi yang akan dipelajari sebagai bentuk pembukaan sebelum inti materi serta indikator dan tujuan pembelajaran. Hal ini membantu siswa dalam menciptakan pemahaman mengenai hal yang harus diterima. Kemudian, guru menginformasikan ke peserta didik cara penilaian untuk mereka dan kriteria penilaian. Penilaian yang akan dilakukan berupa tes pretest yang akan dilaksanakan sebelum dimulainya pembelajaran dan posttest yang akan dikerjakan setelah pembelajaran selesai. Guru memberi tahu peserta didik apa saja tugas yang akan kita berikan berupa LKPD yang dikerjakan secara berkelompok dan sistem penilaiannya berupa pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan aspek 5W1H. manfaat mempelajari materi tentang poklamasi juga dijelaskan agar peserta didik mengerti bagaimana perjuangan para pahlawan dalam memuat Indonesia merdeka.

Setelah siap, pembelajaran akan dimulai dengan membuka pembelajaran dengan berdoa kemudian memberikan pertanyaan pembuka kepada peserta didik mengenai pembelajaran materi di hari ini serta tujuan pembelajaran yang harus tercapai. Kemudian itu,

tunjukkan kepada siswa media pembelajaran yang digunakan, dan minta mereka untuk memperhatikan dengan seksama. Setelah diputar, peserta didik kemudian dibagi untuk mulai mengerjakan LKPD secara berkelompok. Lalu, satu orang dari kelompok ke depan untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD bersama anggota kelompok lainnya.

5. *Requires learner participation* (Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Tahap selanjutnya pada model ASSURE ialah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berupa uji coba dengan melakukan pembelajaran di dalam kelas. Siswa dilibatkan dalam penerapan dan kelayakan dari produk yang dibuat oleh penulis setelah proses pembelajaran. Uji coba akan dilaksanakan dalam 2 kali, satu kali pada kelompok kecil dengan subjek uji coba 6 siswa kelas V B dan satu kali pada kelompok yang lebih besar dengan subjek uji coba 29 siswa kelas V B.

1. Uji coba kelompok kecil

Dari uji coba kelompok kecil dilaksanakan 6 peserta didik, berikut nilai pre-test dan post test yang dihasilkan:

Tabel 11 Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Subjek	Nilai Rata-rata		N-Gain	Ket
		Pretest	Posttest		
1	6 Peserta didik	56,5	85	0,65	Sedang

Peningkatan dari perolehan pretest dan posttest yang sudah dilaksanakan selama uji coba kelompok kecil dapat ditentukan dengan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{85 - 56,5}{100 - 56,5}$$

$$g = \frac{28,5}{43,5}$$

$$g = 0,65$$

Nilai N-Gain yang didapatkan dari perhitungan uji coba kelompok kecil adalah 0,65. Peningkatan hasil pretest dan posttest oleh uji cobakelompok kecil memiliki kriteria “Sedang”.

2. Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di hari selanjutnya, yakni Senin. Subjek uji coba kelompok besar merupakan semua siswa kelas V B berjumlah 29 orang. Di bawah ini disajikan hasil pretest dan posttest dari uji coba kelompok besar yang telah dilaksanakan:

Tabel 12 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Subjek	Nilai Rata-rata		N-Gain	Ket
		Pretest	Posttest		
1	29	56,5	85	0,65	Sedang

	Peserta didik				
--	---------------	--	--	--	--

Peningkatan dari hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan selama uji coba kelompok besar dapat ditentukan dengan rumus N-Gain:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{89,5 - 55,6}{100 - 55,6}$$

$$g = \frac{27,9}{44,4}$$

$$g = 0,62$$

Nilai N-Gain yang didapatkan dari perhitungan uji coba kelompok besar adalah 0,65. Peningkatan hasil pretest dan posttest oleh uji coba kelompok besar memiliki kriteria “Sedang”.

6. *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)

Pada tahap paling akhir penelitian model ASSURE ini, yang perlu dilaksakan yaitu melakukan penilaian pembelajaran yang sudah dilakukan. Setelah evaluasi, guru perlu melakukan penyesuaian terhadap metodologi pengajaran. Bentuk evaluasi yang dilakukan berupa tujuan pembelajaran yang telah tercapai dilihat dari terdapat peningkatan yang signifikan dari tes *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan oleh peserta didik. Di sisi lain, kepraktisan media yang dilakukan dan efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan juga dapat menjadi evaluasi. Peserta didik dan guru kelas telah menilai kepraktisan media pembelajaran yang digunakan dan efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan melalui angket yang dibagikan. Berikut hasil kepraktisan media pembelajaran dan efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan:

1. Kepraktisan Media Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran, siswa dan guru mengisi angket kuesioner. Berikut hasil angket kepraktisan media oleh guru:

Tabel 13 Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

No	Aspek	Skor Penilaian
1	Kebermanfaatan Penggunaan Media Audio Visual Berbasis 5W1H	15
2	Kemudahan Penggunaan Media Audio Visual Berbasis 5W1H	19
3	Tampilan Media Audio Visual Berbasis 5W1H	23
4	Kemenerikan Media Audio	20

	Visual Berbasis 5W1H	
	Hasil Penilaian	$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{77}{80} \times 100\%$ $P = 96,2\%$

Dari hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil angket kepraktisan media pembelajaran oleh guru kelas memiliki nilai 96,2% yakni dapat dikategorikan “Sangat praktis”.

Selain guru, kepraktisan media juga dinilai oleh peserta didik sebagai responden. Berikut rekapan nilai angket peserta didik yang telah terisi, nilai kepraktisan media ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 14 Hasil Rekap Kepraktisan Media oleh Peserta Didik

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebermanfaatan Penggunaan Media Audio Visual Berbasis 5W1H		5	41	60
2	Kemudahan Penggunaan Media Audio Visual Berbasis 5W1H		6	62	77
3	Tampilan Media Audio Visual Berbasis 5W1H		5	70	99
4	Kemenarikan Media Audio Visual Berbasis 5W1H		2	66	77
	Jumlah	0	36	717	1252
	Hasil Penilaian	$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{2005}{2320} \times 100\%$ $P = 86,4\%$			

Dari hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil angket kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik memiliki nilai 86,4% yakni dapat dikategorikan “Sangat praktis”.

2. Efektivitas Pembelajaran

Selain angket kepraktisan, peserta didik dan guru juga telah mengisi angket mengenai keefektifan pembelajaran yang sudah dilaksanakan menggunakan media pembelajaran yang berkembang. Berikut hasil analisis angket wfektivitas pembelajaran oleh guru:

Tabel 15 Hasil Efektivitas Pembelajaran oleh Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Kualitas Pembelajaran		

	1. Peserta didik masih belum bisa membuat teks narasi menggunakan aspek 5W1H dengan lengkap		√
	2. Peserta didik sering lupa dengan fungsi masing-masing aspek 5W1H		√
	3. 3. Peserta didik tidak bisa dengan percaya diri menjawab pertanyaan 5W1H		√
2	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran		
	1. Materi pelajaran bahasa Indonesia tentang 5W1H terlalu sulit		√
	2. Materi pelajaran 5W1H bahasa Indonesia menggunakan kosakata yang terlalu rumit		√
	3. 3. Materi menulis cerita narasi sesuai jawaban yang diperoleh terlalu sulit untuk dikerjakan		√
3	Insentif		
	1. Guru memberi motivasi untuk dapat percaya diri dalam membuat kalimat pertanyaan dan jawaban	√	
	2. Guru memberikan contoh pertanyaan dan jawaban yang tepat	√	
	3. Guru selalu memberikan penghargaan atas aktivitas belajar yang dilakukan di dalam kelas	√	
4	Waktu		
	1. Waktu yang diberikan cukup untuk menulis pertanyaan berdasarkan aspek 5W1H	√	
	2. Guru memberikan cukup waktu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan	√	
	3. Guru memberikan cukup waktu untuk menulis cerita atau teks narasi sejarah sesuai dengan aspek 5W1H yang telah ditemukan		√
	Hasil Penilaian	$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{11}{12} \times 100\%$ $P = 91,6\%$	

Dari hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil angket efektivitas pembelajaran oleh guru kelas memiliki nilai 91,6% yakni dapat dikategorikan “Sangat efektif”.

Dari angket yang telah terisi, berikut rekap nilai efektivitas pembelajaran oleh peserta didik:

Tabel 16 Hasil Rekap Efektivitas Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Kualitas Pembelajaran		
	1. Saya masih belum bisa membuat teks narasi menggunakan aspek 5W1H dengan lengkap	8	21
	2. Saya sering lupa dengan fungsi masing-masing aspek 5W1H	3	26
	3. Saya tidak bisa dengan percaya diri menjawab pertanyaan 5W1H	5	24
2	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran		
	1. Materi pelajaran bahasa Indonesia tentang 5W1H terlalu sulit	1	28
	2. Materi pelajaran 5W1H bahasa Indonesia menggunakan kosakata yang terlalu rumit	2	27
	3. Materi menulis cerita narasi sesuai jawaban yang diperoleh terlalu sulit untuk dikerjakan	6	23
3	Insentif		
	1. Guru memberi motivasi untuk dapat percaya diri dalam membuat kalimat pertanyaan dan jawaban	29	0
	2. Guru memberikan contoh pertanyaan dan jawaban yang tepat	29	0
	3. Guru selalu memberikan penghargaan atas aktivitas belajar yang dilakukan di dalam kelas	28	1
4	Waktu		
	1. Waktu yang diberikan cukup untuk menulis pertanyaan berdasarkan aspek 5W1H	26	3
	2. Guru memberikan cukup waktu untuk menjawab	27	2

pertanyaan yang disediakan			
3.	Guru memberikan cukup waktu untuk menulis cerita atau teks narasi sejarah sesuai dengan aspek 5W1H yang telah ditemukan	27	2
Hasil Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{315}{384} \times 100\%$ $P = 82\%$	

Berdasarkan hasil prosentase yang telah dihitung menggunakan rumus di atas, hasil angket efektivitas pembelajaran oleh peserta didik memiliki nilai 82% yakni dapat dikategorikan “Sangat efektif”.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media audio visual berbasis 5W1H layak untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis teks narasi sejarah. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh dua validator yang menunjukkan predikat sangat layak, kepraktisan media dengan predikat sangat praktis, adanya peningkatan hasil pretest dan posttest peserta didik, dan efektivitas pembelajaran dengan predikat sangat efektif.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru karena media pembelajaran menggunakan media audio visual memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Adanya media ini membuat pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi sejarah menjadi lebih mudah karena 5W1H memiliki peran sebagai landasan atau unsur dalam menulis cerita teks narasi sejarah dan sudah terintegrasi dengan teknologi. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai solusi dalam membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih hidup dan bermakna.

Peneliti mengalami keterbatasan dalam tahap pembuatan atau produksi media dikarenakan peneliti kurang ahli dalam hal pengeditan, sehingga ada beberapa bagian yang kurang sempurna.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas sesuai perkembangan teknologi.

Saran

1. Pengembangan media materi pembelajaran yang akan dikembangkan harus sejalan dengan apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa, serta sesuai dan mampu membantu kedua belah pihak dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Diharapkan media pembelajaran audio visual berbasis 5W1H yang sudah berkembang oleh peneliti dapat bermanfaat bagi pengajar dan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan dapat menjadi pengalaman dan informasi baru bagi para peneliti selanjutnya.
3. Diharapkan peneliti lain melakukan perbaikan dari kekurangan produk yang dikembangkan apabila belum secara optimal dalam penggunaannya dan dengan materi dan keterampilan menulis karangan yang lainnya untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. PT Rajagrafindo Persada.
- Dhari, P. W., Heni Anggraini, & Mustafa Kamal Nasution. (2022). Peran Guru Kelas dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah. *TA'DIB: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 12(1), 43–51.
- Faizah, Z. N., & Rofi'ah, R. (2022). Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5w1h Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 7(2), 57–72.
- Gareda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar*. Edu Publisher.
- Kulsum, U., & Munib, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Probing Question (PPQ) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Kelas Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD*, 4(2), 1–13.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Kencana Divisi Prenadamedia Grup.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Penerbit Deepublish.
- Nassa, S. W. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI BERBASIS MONTASE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA KELAS III SD INPRES PATTALASSANG* [Skripsi]. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR.
- Nurfadhillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Semarang. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Journal Education Research And Development*, 4(2), 85–96.
- Rusdiyah, Khafilatur, A. R., Erman, & Fitrihidajati, H. (2017). Penerapan Analytical Thinking Skill Dengan Bantuan Strategi 5W+1H Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *E-Journal Pensa*, 05(02), 51–53.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Kencana.
- Suparlan. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOAH DASAR. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258.
- Triatno. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Pertama). Prestasi Pustaka.