



Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar

Febrianti Alvionita^{1*}, Maryam Isnaini Damayanti², Heru Subrata³, Zulfin Rachma Mufidah⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*febrianti.22071@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 20-01-2026 Accepted: 15-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) memegang peranan krusial sebagai fondasi dalam pembentukan karakter dan kemampuan literasi anak. Salah satu aspek literasi yang paling kompleks namun esensial adalah keterampilan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-book* berbasis Cerita Fabel yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas V SDN Curahmojo. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis siswa yang disebabkan oleh ketergantungan pada media cetak konvensional yang kurang menarik minat imajinasi anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan media, serta tes hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan meliputi kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *e-book* sangat layak digunakan dengan persentase kevalidan mencapai 94%. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyusun struktur cerita narasi secara runtut, penggunaan kalimat langsung yang tepat, serta pengembangan diri yang lebih kreatif. Penggunaan *E-book* interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis. Media *E-book* efektif digunakan sebagai sarana inovatif untuk menguatkan kemampuan literasi menulis di sekolah dasar, selaras dengan tuntutan transformasi digital dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: *E-book, Cerita Fabel, Keterampilan Menulis, Sekolah Dasar, ADDIE.*

ABSTRACT

Education at the elementary school level plays a crucial role as the foundation for shaping children's character and literacy skills. One of the most complex yet essential aspects of literacy is writing skills. This study aims to develop a valid, practical, and effective learning medium in the form of a Fable-based E-book to improve narrative writing skills among fifth-grade students at SDN Curahmojo. The main problem underlying this study is the low level of students' writing skills, caused by a reliance on conventional print media that fails to spark children's imagination. The research method used was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, expert validation questionnaires for content and media, and student achievement tests. Data analysis utilized both qualitative and quantitative methods. Expert validation results indicate that the e-book medium is highly suitable for use, with a validity rate of 94%. Field trials demonstrated a significant improvement in students' ability to construct a coherent narrative structure, use direct speech appropriately, and develop greater creativity. The use of interactive e-books has proven effective in creating a more dynamic learning environment and motivating students to express their ideas.

Keywords: *E-book, Fable Stories, Writing Skills, Elementary School, ADDIE*

Pengutipan APA:

Alvionita, F., Damayanti, M., Subrata, H., & Mufidah, Z., (2026). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) memegang peranan krusial sebagai fondasi dalam pembentukan karakter dan kemampuan literasi anak. Salah satu aspek literasi yang paling kompleks namun esensial adalah keterampilan menulis. Menulis bukan sekadar mengubah bahasa lisan menjadi kalimat tertulis, tetapi lebih dari itu. Proses menulis melibatkan pengorganisasian konsep, merangkai pikiran, gagasan, dan ide, serta semua hal yang berkaitan dengan komunikasi. Sejak dini, anak-anak perlu belajar menulis agar ketika mereka tumbuh dewasa, mereka dapat memanfaatkan keterampilan ini untuk terhubung dengan dunia yang lebih luas (Rosyidah & Wicaksono, 2023). Bagi siswa kelas V SD, keterampilan menulis diharapkan sudah mencapai tahap di mana mereka mampu menyusun teks narasi yang koheren, menggunakan ejaan yang tepat, dan mampu menghidupkan cerita melalui pilihan kata yang kreatif. Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara target kurikulum dengan kemampuan aktual siswa. Di SDN Curahmojo, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami hambatan dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Masalah yang sering muncul antara lain adalah keterbatasan kosa kata, kesulitan dalam memulai paragraf pertama, serta kurangnya pemahaman mengenai struktur cerita narasi seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi. Akibatnya, tugas menulis sering kali dianggap sebagai beban yang membosankan oleh siswa.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis ini tidak hanya berasal dari sisi siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Selama ini, pembelajaran bahasa Indonesia masih sangat bergantung pada buku teks cetak yang bersifat statis dan minim ilustrasi menarik. Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hambatan yang dihadapi siswa, yaitu kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi tulisan, penulisan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), serta kurangnya minat belajar. Selain itu, peran guru juga sangat penting; jika guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang menarik, siswa akan kurang terbiasa menulis. Hal ini menyebabkan mereka jarang berlatih mengarang dan merasa bingung saat mencoba mengembangkan kata-kata dan paragraf dalam tulisan mereka (Qadaria et al, 2023). Di era transformasi digital saat ini, siswa lebih akrab dengan konten visual dan interaktif, sehingga pemaksaan penggunaan media tradisional tanpa inovasi mengakibatkan penurunan minat belajar secara drastis. Menanggapi tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sebuah keharusan. Adanya media pembelajaran akan membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan merasa senang selama proses belajar mengajar. Hal ini akan membantu melatih imajinasi mereka dalam menuangkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan (Fauziah & Muhammadi, 2024).

E-book (buku elektronik) hadir sebagai solusi inovatif yang menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. *E-book* singkatan dari *electronic book* adalah jenis buku elektronik yang berbentuk softcopy yang dapat dibaca melalui

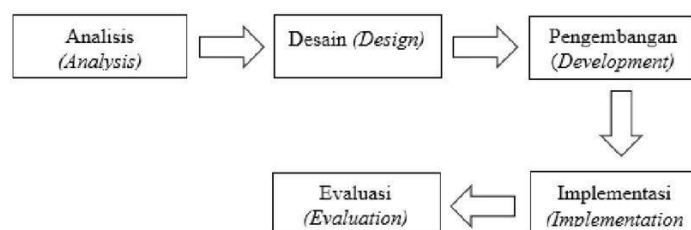
perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan *handphone* (Apsari dan Kustijono, 2017). Melalui *E-book*, materi pembelajaran dapat disajikan dengan desain yang lebih dinamis, penggunaan warna yang menggugah visual, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam konten pembelajaran.

Salah satu strategi untuk meningkatkan minat menulis adalah dengan memanfaatkan cerita fabel. Menurut Ningtyas (2025) Salah satu jenis sastra yang paling sering digunakan untuk mengajar anak adalah cerita fabel. Fabel tidak hanya menghibur anak-anak, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang penting untuk pertumbuhan karakter mereka. Fabel, yang menggunakan tokoh hewan dengan karakteristik manusia, memiliki daya tarik universal bagi anak-anak. Melalui narasi fabel, siswa tidak hanya belajar tentang moralitas, tetapi juga diberikan kerangka berpikir yang konkret untuk berimajinasi. Penggabungan antara konten cerita fabel yang kuat dengan format E-book interaktif diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media e-book sebagai upaya nyata dalam meningkatkan kualitas literasi menulis di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-book interaktif berbasis cerita fabel yang memiliki tingkat validitas tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa, khususnya dalam menyusun struktur cerita yang runtut, penggunaan bahasa yang tepat, serta pengembangan ide yang kreatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghadirkan media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar di era digital.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam konteks ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran E-book berbasis cerita fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan sangat cocok untuk pengembangan media instruksional yang memerlukan evaluasi berkelanjutan pada setiap tahapannya



Gambar 1. Alur Model Penelitian ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN Curahmojo, Kecamatan Pungging, Kabupaten Mojokerto. Subjek penelitian adalah siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 40 siswa. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal mengenai rendahnya motivasi menulis di sekolah tersebut.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen utama yaitu, Lembar validasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Data yang didapatkan diolah secara kuantitatif dengan N-gain Skala likert 1-5. Selanjutnya, Tes Keterampilan Menulis yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyusun cerita fabel sebelum dan sesudah intervensi. Data yang diperoleh diolah secara kuantitatif dengan N-gain Skala likert 1-5. Kemudian, Angket Respon yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap kemudahan penggunaan dan kemenarikan media. Data yang diperoleh diolah secara kualitatif melalui software *atlas.ti.25* dikarenakan data yang diperoleh berupa narasi (naratif).

Tabel 1. Kriteria Skala Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kategori Kelayakan
4,2 - 5,0	Sangat Valid
3,4 - 4,1	Valid
2,6 - 3,3	Cukup Valid
1,8 - 2,5	Kurang Valid
1,0 - 1,7	Sangat Kurang Valid

Tabel 2. Kriteria Skala Kepraktisan Angket

Skor	Kategori Kelayakan
4,2 - 5,0	Sangat Praktis
3,4 - 4,1	Praktis
2,6 - 3,3	Cukup Praktis
1,8 - 2,5	Kurang Praktis
1,0 - 1,7	Sangat Kurang Praktis

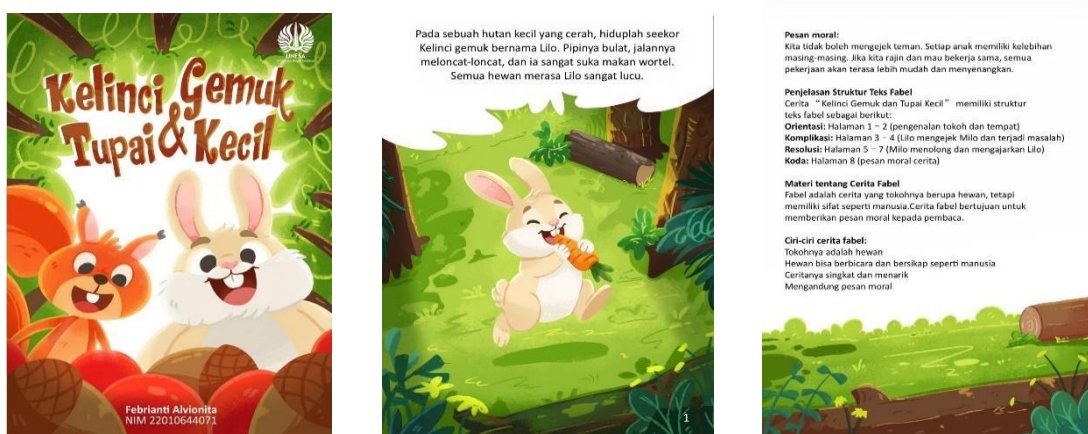
HASIL

Hasil Pengembangan Media E-book

Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran digital interaktif berupa *E-book* berbasis cerita fabel. Media ini mencakup teks cerita fabel, ilustrasi karakter hewan yang ekspresif, serta materi dan struktur cerita yang memperkuat pemahaman siswa mengenai cerita fabel.

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan analisis untuk mengumpulkan informasi, mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, serta potensi yang ada di lapangan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis ini mencakup aspek kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Curahmojo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengarang dan menulis cerita, khususnya cerita fiksi, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung tradisional, berfokus pada buku teks, serta minim pemanfaatan media visual dan interaktif. Sementara itu, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, visual, dan menyenangkan, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif berupa ebook berbasis cerita fabel yang mengintegrasikan narasi tematik dengan ilustrasi visual untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis sekaligus pemahaman struktur teks fabel.

Media e-book berbasis cerita fabel dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik serta kesesuaian materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. E-book ini disajikan dalam bentuk digital yang menarik, dilengkapi dengan tampilan visual berwarna, ilustrasi kontekstual, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif.



Gambar 2. Design Media E-book

Kevalidan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Kelayakan produk diukur melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Berikut adalah ringkasan hasil validasi tersebut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori Kevalidan
Validasi Ahli Materi (Kesesuaian Isi & Bahasa)	94%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media (Desain & Instruksional)	86%	Sangat Valid
Rata-rata Gabungan	90%	Sangat Valid

Ahli materi memberikan catatan bahwa harus memperbaiki kesalahan tanda baca dan kesalahan penulisan dalam dialog antar tokoh fabel telah sesuai dengan kaidah penulisan cerita untuk kelas V. Sementara itu, ahli media mengapresiasi navigasi *E-book* yang intuitif sehingga memudahkan siswa belajar menulis cerita fabel.

Kepraktisan Media Berdasarkan Angket

Kepraktisan produk diukur melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik dan pendidik. Berikut adalah ringkasan hasil respon angket tersebut:

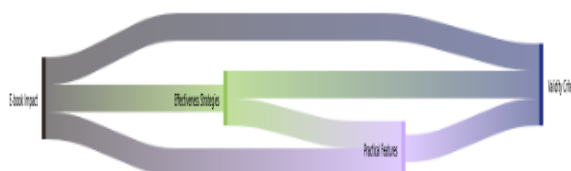
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Angket

Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori Kepraktisan
Respon peserta didik	91,55%	Sangat Praktis
Respon pendidik	92%	Sangat Praktis
Rata-rata Gabungan	91,78%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tersebut, respon yang diberikan oleh peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase skor 91,55% dan respon yang diberikan oleh pendidik menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase skor 92%.

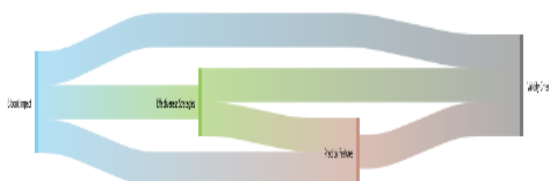
Efektivitas Media dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis

Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas V SDN Curahmojo. Efektivitas diukur menggunakan atlas.ti.25.



Gambar 3. Diagram Sankey Hasil Pre-test

Pada tahap pretest, hasil visualisasi menggunakan diagram Sankey menunjukkan bahwa pemahaman awal responden terhadap dampak e-book masih bersifat terfragmentasi dan belum terintegrasi secara konseptual. Hal ini terlihat dari pola aliran yang berasal dari *E-book Impact* yang terbagi ke dalam dua jalur utama, yaitu menuju *Effectiveness Strategies* dan *Practical Features*, sebelum akhirnya bermuara pada *Validity Criteria*. Pola tersebut mengindikasikan bahwa responden belum memiliki kerangka berpikir yang utuh dalam menghubungkan berbagai aspek yang menentukan efektivitas e-book.



Gambar 4. Diagram Sankey Hasil Post-test

Pada tahap posttest, hasil visualisasi menggunakan diagram Sankey menunjukkan adanya alur peningkatan yang lebih jelas dan terstruktur, dimulai dari *E-book Impact* menuju *Effectiveness Strategies*, kemudian berlanjut ke *Practical Features*, dan berakhir pada *Validity Criteria*. Pola aliran ini menggambarkan distribusi serta kekuatan kontribusi masing-masing komponen dalam menentukan tingkat keefektifan pembelajaran setelah intervensi dilakukan.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media E-book yang telah dikembangkan benar benar efektif, praktis, serta sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi. Pada tahap desain dan pengembangan dilakukan validasi media dan materi guna memastikan antara kesesuaian tujuan dengan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi Sumatif dilakukan sesudah media diimplementasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan media berdasarkan keterampilan menulis siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, pengembangan media E-book berbasis cerita fabel memberikan dampak yang signifikan terhadap transformasi proses pembelajaran menulis di kelas V SDN Curahmojo. Pembahasan ini akan membedah lebih dalam mengapa media tersebut efektif. Berdasarkan hasil visualisasi diagram Sankey pada tahap pretest dan posttest, terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam struktur dan kualitas pemahaman responden terhadap keefektifan *e-book*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liyawindari., dkk (2023). Bahwa bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita fiksi dengan menggunakan media *E-Book* cerita fiksi atau dapat dikatakan media *E-Book* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis

cerita fiksi. Pada tahap pretest, aliran dari *E-book Impact* terbagi ke dalam dua jalur utama, yaitu menuju *Effectiveness Strategies* dan *Practical Features*, sebelum akhirnya bermuara pada *Validity Criteria*. Pola ini menunjukkan bahwa pemahaman responden masih bersifat terfragmentasi, belum terintegrasi secara konseptual, serta belum memiliki arah yang jelas dalam menghubungkan antar komponen. Distribusi aliran yang relatif seimbang pada tahap pretest mengindikasikan belum adanya dominasi pemahaman pada aspek tertentu. Responden cenderung mengalami kesulitan dalam menentukan prioritas konsep yang relevan, sehingga pemahaman yang terbentuk masih tidak konsisten dan kurang terstruktur. Selain itu, hubungan antara *Effectiveness Strategies* dan *Practical Features* terhadap *Validity Criteria* tampak lemah dan tidak langsung, yang menunjukkan rendahnya kemampuan responden dalam mengintegrasikan aspek konseptual dan praktis. Pada tahap ini, responden juga cenderung lebih berfokus pada aspek praktis dibandingkan dengan pemahaman konseptual yang mendalam, sehingga pemahaman yang terbentuk masih bersifat dangkal dan deskriptif.

Pada tahap posttest, diagram Sankey menunjukkan pola aliran yang lebih terarah, terstruktur, dan terintegrasi. Aliran bergerak secara sistematis dari *E-book Impact* menuju *Effectiveness Strategies*, kemudian ke *Practical Features*, hingga akhirnya mencapai *Validity Criteria*. Aliran yang tampak lebih tebal menunjukkan adanya peningkatan intensitas pemahaman serta ketercapaian indikator pembelajaran setelah penggunaan e-book. Komponen *Effectiveness Strategies* pada tahap posttest berperan sebagai penghubung utama yang memperkuat hubungan antar komponen, sehingga membentuk alur yang lebih logis dan koheren. Selanjutnya, *Practical Features* memberikan kontribusi signifikan dalam mengarahkan hasil akhir menuju *Validity Criteria*, tanpa adanya penyempitan aliran yang berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa responden mampu mempertahankan dan mengaplikasikan pemahaman secara konsisten hingga tahap akhir. Jika dibandingkan secara keseluruhan, terdapat beberapa peningkatan yang menonjol dari pretest ke posttest, yaitu meningkatnya intensitas aliran menuju kriteria validitas, hubungan antar komponen yang semakin kuat dan konsisten, serta berkurangnya kehilangan informasi pada setiap tahapan proses. Perubahan ini menunjukkan bahwa pemahaman responden berkembang dari yang semula terfragmentasi menjadi lebih terintegrasi dan konseptual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* yang didukung oleh strategi pembelajaran yang efektif serta fitur praktis yang relevan berhasil meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara signifikan. Intervensi yang diberikan terbukti memenuhi kriteria keefektifan, yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar serta kemampuan responden dalam mengintegrasikan berbagai aspek yang berkaitan dengan keefektifan *e-book* secara lebih sistematis dan komprehensif.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan:

- a) Validasi ahli media sebesar 94% (sangat valid)
- b) Validasi ahli materi sebesar 86% (sangat valid)

Perbedaan persentase tersebut menunjukkan bahwa dari segi tampilan dan teknis, media sudah sangat optimal, sedangkan dari segi materi masih memerlukan sedikit penyempurnaan. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kualitas tampilan yang menarik dan materi yang sesuai, media ini berpotensi meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, diperoleh persentase angket peserta didik sebesar 91,55% dan angket pendidik sebesar 92%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, baik ditinjau dari sudut pandang peserta didik maupun pendidik. Hal ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan langkah yang rumit, serta mampu menunjang efisiensi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemudahan penggunaan media juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari segi isi dan tampilan, tetapi juga memenuhi aspek kepraktisan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan suatu pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi sebesar 94% dan 86%, serta kepraktisan sebesar 91,55% dan 92%, yang menunjukkan bahwa instrumen dan perangkat yang digunakan layak dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil yang tergambar melalui diagram Sankey pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis cerita siswa setelah penerapan metode tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang dikembangkan terbukti efektif, valid, dan praktis. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat menguji penerapan metode ini pada konteks yang lebih luas, seperti jenjang pendidikan yang berbeda atau materi keterampilan berbahasa lainnya, serta mengintegrasikan variabel tambahan seperti motivasi belajar atau penggunaan teknologi untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

REFERENSI

- Agustin, R. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis peserta didik Sekolah Dasar. *Education Journal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Amelia Putri Kristiani, B. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL CERITA FIKSI UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 275–296.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

- <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjar Sukowati, H. S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol 8, No 2, Mei 2022 Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 08(1), 2460–8475.
- Aprilia, F., Neisyah, N., Yanti, C. H., & Syaputri, K. D. (2022). Peningkatan Literasi Menulis Kreatif melalui Gelar Wicara Daring. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(1), 15–23. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i1.1352>
- Apsari, A. N., & Kustijono, R. (2017). Development of e-book using kvisoft flipbook maker to train science process skill for senior high school students in curriculum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 6(3), 285-291.
- Chairiah. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Unsur Intrinsik Dan Unsur Ekstrinsik Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(3), 216–226. <https://doi.org/10.51878/educational.v2i3.1501>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Abstrak*. 2670–2684.
- Fany Isti Fauzia, Ilma Siti Salamah, Rifqi Taufiqul Hakim, & Muhamad Fikri Zulfikar. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>
- Fauziah, A., & Muhammadiyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Keterampilan Menulis Pengumuman Menggunakan Smart Apps Creator di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Halid, E., Putri, M., & Rahayu, Z. R. (2021). Trik Dan Tips Berhasil Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Dan Vi Mis Singkarak Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. *Puan Indonesia*, 3(1), 103–112. <https://doi.org/10.37296/jpi.v3i1.62>
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Khoiruman, M. A. (2021). *Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Muhamad Alfi Khoiruman Akademi Kelautan Banyuwangi*. 9(2011), 51–62.
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500-510.
- Mumpuni, A. (2023). Pelatihan Menulis Kreatif Melalui Permainan Tebak Cerita. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(02), 81–87. <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i02.1008>
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran bahasa jawa materi unggah-ungguh basa kelas IV MI Darunnajah. *Jpgsd*, 9(8), 2802–2815. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41375>
- Ningtyas, A. D. (2025). *DAMPAK CERITA FABEL KURA-KURA DAN KELINCI TERHADAP EMPATI PADA ANAK*.
- Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2261–2273.
- Rosyidah, A., & Wicaksono, V. D. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Media *Flash Card di SDN 3 Sugio Kelas 1*. 06(02), 18–25.
- Sabil, H., Asrial, A., Syahrial, S., Robiansah, M. A., Zulkhi, M. D., Damayanti, L., Kiska, N., Silvia, N., & Ubaidillah, U. (2021). Online Geoboard Media Improves Understanding of Two-dimensional Flat Shape Concepts in Elementary School Students. *International Journal of*

- Elementary Education*, 5(4), 685. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41785>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Widayanti, H. W., Kamilah, M., Siswoyo, A. A., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2024). *MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DENGAN INSTRUMEN NON-TES CERITA GAMBAR BERSERI PADA PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DENGAN INSTRUMEN NON-TES CERITA*. 2(12).
- Zulfahnur, J. A., & Damayanti, M. I. (2020). Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40743>