

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS*  
BERBASIS *SMARTPHONE*  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS  
KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD**



**Oleh:**

**NUR RIZKY AMALIA  
NIM: 20204082005**

**TESIS**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rizky Amalia, S.Pd.

NIM : 20204082005

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Konsentrasi : Guru Kelas

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Nur Rizky Amalia, S.Pd.

NIM: 20204082005

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rizky Amalia, S.Pd.

NIIM : 20204082005

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Agustus 2022  
Saya yang menyatakan,



Nur Rizky Amalia, S.Pd.  
NIM: 20204081005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rizky Amalia, S.Pd.

NIM : 20204082005

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Nur Rizky Amalia, S.Pd.  
NIM. 20204082005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3498/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* BERBASIS SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR RIZKY AMALIA, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 20204082005  
Telah diujikan pada : Selasa, 12 Desember 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aminditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6580e94be1b



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum  
SIGNED

Valid ID: 6582b649325cb



Penguji II

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 659ff41c79af0



Yogyakarta, 12 Desember 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65a0d79f7700b

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis *Smartphone* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Peserta Didik Kelas V SD**

Yang ditulis oleh:

Nama : Nur Rizky Amalia

NIM : 20204082005

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister(S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Agustus 2022

Pembimbing



Dr. Aninditya Sri Nugraheni. S.Pd.M.Pd

NIP. 198605052009122006

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

QS Al Baqarah 286



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERSEMBAHAN

Tesis ini Peneliti persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

**NUR RIZKY AMALIA. NIM 20204082005.** Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis *Smartphone* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V SD. Tesis. Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.

Hasil observasi di lapangan pada media ajar yang digunakan ketika pembelajaran mata pelajaran tematik materi bahasa Indonesia kelas V di SDN 1 Pemurus Dalam kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media *Fun Thinkers* untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. (2) Mengetahui tingkat kevalidan media *Fun Thinkers*, dan (3) Mengetahui efektifitas atau hasil belajar pengembangan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN 1 Pemurus Dalam Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media *Fun Thinkers*. Lokasi penelitiannya di SDN 1 Pemurus Dalam Banjarmasin provinsi Kalimantan Selatan, dengan populasi ialah seluruh siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berjumlah 30 siswa. Jenis populasi penelitian ini menggunakan *non equivalent control group design*, desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (menjabarkan) *design* (perancangan), *development* (pengembangan) *implementation* (pengamplikasian) dan *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data penelitian ini data hasil penilaian ahli berupa angket, respon siswa berupa angket, tes, lembar observasi dan teknik analisis penelitian ini pengujian lapangan utama dengan uji statistik, uji hipotesis, uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Pengembangan media *Fun Thinkers*, dikemas dalam bentuk aplikasi pada *smartphone*, media

*Fun Thinkers* ini lebih memfokuskan pada keterampilan siswa dalam menghasilkan sebuah karya berupa karangan narasi dalam pengembangan sebuah ide pokok menjadi sebuah cerita yang mempunyai alur. 2. Uji kelayakan Media *Fun Thinkers* yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi berdasarkan penilaian ahli instrumen, ahli materi, ahli media, respon siswa dan subyek uji coba berupa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. 3. Analisis implikasi pengembangan *Fun Thinkers* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi menghasilkan perhitungan uji hipotesis diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol dalam pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers* 8,262 dan pada kelompok kontrol 2,048 sehingga dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media, Fun Thinkers, Keterampilan Menulis Narasi.*



## **ABSTRACT**

*NUR RIZKY AMALIA. NIM 20204082005. Development of Smartphone-Based Fun Thinkers Media to Improve Narrative Writing Skills for Fifth Grade Elementary Students. Thesis. Yogyakarta. Masters Study Program for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.*

*The results of observations in the field on the teaching media used when learning thematic subjects of Indonesian language material for class V at SDN 1 Pemurus Dalam was less effective in improving students' skills in writing narrative essays. This development research aims to: (1) Produce Fun Thinkers media to be able to improve students' narrative essay writingskills. (2) Knowing the level of validity of the Fun Thinkers media, and (3) Knowing the effectiveness or learning outcomes of Fun Thinkers media development to improve the skills of writing narrative essays in fifth grade students of SDN 1 Pemurs Dalam Banjarmasin, South Kalimantan.*

*This research was conducted using research and development methods, this study aims to produce a product in the form of Fun Thinkers media, the research location is at SDN 1 Pemurus Dalam Banjarmasin, South Kalimantan province, with the population being all students in the experimental group and the control group. totaling 30 students, and the type of population in this study used a nonequivalent control group design, the design of this study used the ADDIE model which consisted of five stages, namely Analysis (describes) design (design), development (development) implementation (implementation) and Evaluation (evaluation), the instrument of data collection in this research is data from expert assessment in the form of questionnaires, student responses in the form of questionnaires, tests, observation sheets and analysis techniques.*

*The results of this study indicate that: 1. the development of Fun Thinkers media, especially in Indonesian language lessons, the material for writing narrative essays for class V is packaged in the form of an application on a smartphone, this Fun Thinkers media focuses more on the skills of students in producing a work in the form of narrative essays in development of a main idea into a story that has*

*a plot. 2. The feasibility test of Media Fun Thinkers that was developed is considered suitable to be used as a source of learning Indonesian language for writing narrative essays based on the assessment of instrument experts, material experts, media experts, practitioner experts/students, and test subjects in the form of experimental groups and control groups. 3. The implication analysis of Fun Thinkers development to improve narrative essay writing skills resulted in the calculation of hypothesis testing obtained from the comparison of the average value of the experimental posttest and control posttest in learning using the Fun Thinkers media 8,262 and in the control group 2,048 so that it can be proven that there is a significant effect on use of Fun Thinkers media.*

**Keywords:** *Media Development, Fun Thinkers, Narrative Writing Skills.*



## KATA PENGANTAR

**Assalamualaikum, WR. WB.**

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga kita dapat menikmati keilmuan dan kesempatan tanpa ada suatu halangan apapun. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafaatnya baik di dunia maupun di Akhirat. Puji serta syukur saya panjatkan pada Allah SWT dengan mengucapkan “Alhamdulillah”, yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga, kesehatan, keilmuan dan kesempatan kepada penulis untuk menyusun tesis ini.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis *Smartphone* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa V SD” disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama penulisan tesis ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun berkat bimbingan, doa dari orang tua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan serta motivasi dari teman-teman, tesis ini dapat diselesaikan. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimah kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr.Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S. Pd. M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta pembimbing tesis.
5. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum selaku penguji 1 sidang tesis yang telah memberikan masukan serta saran untuk menjadikan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
6. Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku penguji 2 sidang tesis yang telah memberikan masukan serta saran untuk menjadikan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
7. Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd, selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Segenap Civitas akademik Prodi PGMIUIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Gusti Zulkarnain, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah mengijinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 1 Pemurus Dalam
10. Syamsuni dan Barrattutthaqiah, S.Ag. selaku orang tua penulis yang telah berkontribusi dalam terselesainya tesis ini.

11. Indra Heriansyah, S.M. selaku suami yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.
12. Mafaza Alesha Anindra selaku putri tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
13. Nur Halisah dan Nazila Syakira selaku saudara kandung yang telah memberikan semangat.
14. Teman-teman Magister PGMI-3A 2020 yang telah menjadi keluarga, teman diskusi, dan sharing selama penulis menempuh studi.
15. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah memberikan partisipasi dan dukungannya.

Akhir kata, semoga nama-nama yang disebutkan di atas mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT karena telah membantu selesainya penulisan tesis ini.

Yogyakarta, Agustus 2022

Penulis



Nur Rizky Amalia  
20204082005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB .....	iv
PENGESAHAN TESIS.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
H. Sistematika Pembahasan.....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Media Pembelajaran .....	14
B. Media <i>Fun Thinkers</i> .....	24
C. Menulis Karangan Narasi .....	28
D. Kajian Pustaka .....	36



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
B. Jenis Penelitian .....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	46
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Pengembangan Produk.....	62
B. Pembahasan .....	126
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>129</b>
A. Kesimpulan.....	129
B. Saran .....	130
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	139



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media .....	53
Tabel 2	Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 3	Kisi-kisi Angket Penilaian atau Respon Siswa .....	54
Tabel 4	Analisis Penilaian Ahli.....	56
Tabel 5	Rancangan Penelitian <i>Pretest-Posttest Design</i> .....	57
Tabel 6	Kompetensi Inti.....	69
Tabel 7	Kompetensi Dasar .....	70
Tabel 8	Indikator .....	70
Tabel 9	Tujuan Pembelajaran.....	71
Tabel 10	Statistik Data Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .	110
Tabel 11	Statistik Data Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	112
Tabel 12	Statistik Data Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	116
Tabel 13	Statistik Data Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	118
Tabel 14	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Test.....	120
Tabel 15	Rangkuman Hasil Uji Homogenitas .....	121
Tabel 16	Rangkuman Hasil Uji- <i>t Pretest</i> .....	123
Tabel 17	Rangkuman Hasil Uji- <i>t Posttest</i> .....	124
Tabel 18	Rangkuman Hasil Uji- <i>t Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	125
Tabel 19	Rangkuman Hasil Uji- <i>t Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	126

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan ADDIE .....	45
Gambar 2 Komponen Media .....	73
Gambar 3 Tampilan Utama .....	75
Gambar 4 Tampilan Menu Utama .....	76
Gambar 5 Tampilan KI .....	77
Gambar 6 Tampilan KD .....	77
Gambar 7 Tampilan Indikator .....	78
Gambar 8 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	78
Gambar 9 Tampilan Level 1 .....	80
Gambar 10 Tampilan Level 2 .....	81
Gambar 11 Tampilan Level 3 .....	81
Gambar 12 Tampilan Level 3 .....	82
Gambar 13 Tampilan Level 4 .....	83
Gambar 14 Tampilan Level 4 .....	83
Gambar 15 Tampilan Level 5 .....	84
Gambar 16 Tampilan Level 6 .....	85
Gambar 17 Tampilan Level 7 .....	86
Gambar 18 Tampilan Penulisan Level 5 .....	87
Gambar 19 Tampilan Permainan .....	88
Gambar 20 Tampilan Video .....	89
Gambar 21 Tampilan Awal Evaluasi .....	90
Gambar 22 Tampilan Soal .....	91
Gambar 23 Evaluasi 2 .....	91
Gambar 24 Evaluasi 3 .....	92
Gambar 25 Evaluasi 4 .....	92
Gambar 26 Evaluasi 5 .....	93
Gambar 27 Evaluasi 6 .....	93
Gambar 28 Evaluasi 7 .....	94
Gambar 29 Evaluasi 8 .....	94
Gambar 30 Evaluasi 9 .....	95
Gambar 31 Evaluasi 10 .....	95
Gambar 32 Hasil Evaluasi .....	96
Gambar 33 Biodata Pengembang .....	97
Gambar 34 Tulisan Sebelum Revisi .....	104

Gambar 35 Tulisan Setelah Revisi .....	105
Gambar 36 Warna Sebelum Revisi .....	106
Gambar 37 Warna Setelah Revisi.....	106
Gambar 38 Latar Belakang Sebelum Revisi .....	107
Gambar 39 Latar Belakang Setelah Revisi .....	108
Gambar 40 Histogram Pretest Kelompok Eksperimen .....	111
Gambar 41 Histogram Pretest Kelompok Kontrol .....	112
Gambar 42 Kegiatan Siswa Menggunakan Fun Thinkers.....	114
Gambar 43 Kegiatan Siswa Menggunakan Fun Thinkers.....	114
Gambar 44 Kegiatan Siswa Menggunakan Fun Thinkers.....	115
Gambar 45 Histogram Posttest Kelompok Eksperimen .....	117
Gambar 46 Histogram Posttest Kelompok Kontrol .....	118

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan sebuah mata pelajaran yang wajib dari kelas I hingga kelas VI. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa di sekolah. Bahasa Indonesia dapat memberikan ilmu yang lainnya, yang dimaksud dengan ilmu lainnya adalah Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan dalam semua mata pelajaran, sehingga dengan Bahasa Indonesia siswa mendapatkan ilmu dari mata pelajaran yang lainnya.<sup>1</sup> Selain itu, Bahasa Indonesia merupakan sebuah kebutuhan yang diperlukan oleh setiap manusia sebagai unsur budaya bahasa yaitu sebagai alat komunikasi, kalimat sederhana yang dapat dipahami adalah Bahasa Indonesia merupakan sebuah alat komunikasi sosial yang disepakati secara umum.

Bahasa Indonesia pada K-13 bertujuan untuk melahirkan siswa yang berlatih untuk dapat menjadi seseorang yang terampil dan mahir dalam berbahasa dengan menuangkan

---

<sup>1</sup> Syahna Apriani Syihabudin and Trisna Ratnasari, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2.1 (2020), 21. Syahna Apriani Syihabudin and Trisna Ratnasari, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2.1 (2020), 21.

sebuah ide atau gagasan secara kreatif.<sup>2</sup> Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan suatu proses pembelajaran kepada siswa tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Khair juga menjelaskan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat mempunyai kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dan benar. Pada dasarnya Bahasa Indonesia bertujuan untuk menciptakan seorang siswa yang dapat bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya atau bisa disebut dengan masyarakat dengan baik, benar serta menyesuaikan dengan etika dan budayanya, maka dari itu siswa hendaknya mempunyai keterampilan berbahasa agar tujuan tersebut dapat tercapai. Dalam Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, adapun keterampilan berbahasa tersebut adalah menulis, membaca, menyimak dan berbicara.

Salah satu keterampilan yang wajib untuk dikuasai oleh siswa dari jenjang pendidikan dasar ini adalah keterampilan berbahasa menulis, menulis merupakan keterampilan yang wajib untuk dikuasai oleh siswa, dalam K-13 sudah diatur semua yang berhubungan dengan proses kegiatan pembelajaran, paradigma pembelajaran Bahasa Indonesia dalam K-13 diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks.

---

<sup>2</sup> 2018 Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI", *AR-RLAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018), 81.

Pada pembelajaran yang berbasis teks ini, siswa dituntut atau diwajibkan agar siswa dapat serta mampu dalam mengekspresikan dirinya melalui tulisan. Kemampuan menulis sangat penting bagi dunia pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan iptek apapun akan sangat membutuhkan sebuah penulisan, terutama para ilmuwan dituntut memiliki kemampuan menulis yang baik dalam sebuah laporan dari apa yang sudah diteliti oleh ilmuwan tersebut, biasanya seperti jurnal dan yang lainnya.<sup>3</sup> Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis akan sangat berguna dari jenjang pendidikan dasar hingga ke jenjang ilmuwan.

Jenjang pendidikan dasar atau SD sangat menuntut untuk dapat mengoptimalkan dalam menciptakan siswa yang mampu menguasai keterampilan berbahasa menulis, menurut Nurman Siaga seorang Wahana Visi Indonesia pada talkshow “Membangun Generasi Cerdas Indonesia Melalui Kebiasaan Menulis” mengungkapkan bahwa kegiatan menulis sangat penting untuk mendukung siswa dalam menguasai huruf dan fonemik, memperkaya kosa kata, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Memperkaya kosa kata merupakan hal yang perlu diperhatikan karena dengan banyaknya kosa kata yang dimiliki oleh siswa maka akan memberikan efek yang baik dalam sosialisasi siswa dalam masyarakat, yang dimana saat bersosialisasi siswa akan

---

<sup>3</sup> Trismanto, “Keterampilan Menulis Dan Permasalahannya”, *Bangun Rekaprima*, 03.9 (2017), 62-67.

memerlukan banyak kosa kata untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Seseorang dapat berbicara dengan lancar jika ia tidak menguasai kosa kata-kata, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah kurangnya penguasaan kosakata.<sup>4</sup>

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka akan dilihat dari sudut pandang secara nyata, yaitu melihat dari apa yang terjadi diproses pembelajaran di kelas. Pada hari kamis tanggal 3 Maret 2022 telah dilakukan observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kegiatan menulis merangkai kata menjadi sebuah kalimat di ruang kelas V SDN Pemurus Dalam 1 Banjarmasin salah satu SDN yang ada di Kalimantan Selatan. Hasil observasi yang pertama terkait hasil belajar siswa yang mana siswa kesulitan dalam merangkai kata untuk menjadi sebuah kalimat, selain itu waktu yang dibutuhkan siswa dalam membuat hasil tulisan termasuk dalam waktu yang cukup lama, sehingga saat pembelajaran selesai siswa belum dapat menyelesaikan hasil tulisannya, walaupun ada beberapa siswa yang selesai namun jumlah kalimat yang ada masih dianggap guru kurang dari yang seharusnya. Hasil observasi yang kedua didapatkan dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Pemurus Dalam yaitu Ibu Sri Marlianawati, S.Pd, Ibu Sri menjelaskan terkait hasil belajar siswa tentang kemampuan

---

<sup>4</sup> Yohana Dini Trisnani Susanto, "Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan", (2011), 1-86.



menulis muridnya di kelas V, bahwa siswa di kelas V hanya beberapa orang yang dapat menyelesaikan tugasnya sedangkan sisanya adalah tidak dapat menyelesaikan tugasnya, yaitu tugas merangkai kata menjadi sebuah kalimat sehingga menjadi sebuah karangan narasi.

Hasil survei literasi yang diikuti Indonesia antara lain PISA dan PIRLS oleh PIRLS (*Progress in International Reading Leteracy Study*) adalah studi internasional tentang literasi untuk siswa kelas IV SD yang dikoordinasikan oleh IEA (*The International As-sociation for the Evaluation of Educational Achievement*, berkedudukan di Amsterdam, Belanda). PIRLS diselenggarakan setiap lima tahun sekali, yaitu pada tahun 2001, 2006, 2011, dan seterusnya. Indonesia mulai berpartisipasi pada PIRLS 2006 yang diikuti oleh 45 negara atau negara bagian berpartisipasi sebagai peserta. Survei tersebut menghasilkan siswa Indonesia berada di tingkat terendah di kawasan ASIA, Indonesia memperoleh skor 51,7 di bawah filiphina 52,6, Thailand 65,1, Singapura 74,0, Hongkong 75,5, Indonesia hanya dapat menjawab soal dalam survei yang dilakukan tersebut sebanyak 30% dari soal yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi bahasa siswa SD di Indonesia masih rendah.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> S. Manoranjitham and K. S. Jacob, „Focus Group Discussion.“, *The Nursing Journal ofIndia*, 6(2007), 125–27.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas menjadi sebuah masalah yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan agar tujuan pendidikan di SD dapat tercapai sesuai UU yang berlaku. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Riani 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dijelaskan bahwa pembelajaran tematik mengenai berbagai pekerjaan dengan menggunakan media *Fun Thinkers* dapat berhasil, dengan adanya permasalahan yang telah dipaparkan dan berdasarkan penelitian terdahulu maka akan dihadirkan sebuah media pembelajaran yang bernama *Fun Thinkers* guna usaha dalam memecahkan permasalahan yang ada. Media pembelajaran merupakan sebuah suatu peran dalam memberikan, mempermudah pembelajaran agar lebih mengerti dan menyalurkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>6</sup> Pendapat tersebut menjelaskan terkait pengertian media pembelajaran yang dimana dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, maka dari itu media yang akan dikembangkan akan menjadi sebuah solusi yang diharapkan dapat membuat keterampilan menulis karangan narasi dimiliki oleh siswa.

---

<sup>6</sup> Muhammad Nurdin, "Artikel Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Internet Artikel Media Pembelajaran Audio Visual", *Media Pembelajaran*, 1 May (2020), 2.

Media *Fun Thinkers* ini merupakan sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis *Smartphone*, artinya sebuah media yang dapat digunakan di telepon genggam atau *Smartphone*. Ketika guru ingin menyampaikan materi pelajaran tidak semata-mata hanya disampaikan lewat pembelajaran tatap muka saja akan tetapi media ini akan dapat digunakan siswa kapanpun dan dimanapun secara online. Media online merupakan sebutan umum untuk sebuah media yang berbasis telekomunikasi termasuk di dalamnya *Smartphone* yang nanti di dalamnya akan dilengkapi dengan hal-hal yang menunjang pembelajaran dari KD, indikator, tujuan pembelajaran hingga soal evaluasi untuk siswa.<sup>7</sup>

Media *Fun Thinkers* memadukan antara fungsi mainan dan media edukatif. Pada hal ini guru menggunakan media tidak untuk menuntut siswa mencapai hasil akademik yang baik, akan tetapi media *Fun Thinkers* yang digunakan guru dapat melatih keterampilan menulis karangan narasi siswa. banyak sekali materi pelajaran yang bisa dijelaskan menggunakan media ini, akan tetapi pada penelitian yang dilakukan hanya berfokuskan pada melatih keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD. Materi “organ gerak hewan dan manusia” dihadirkan untuk dapat menyesuaikan dengan tema yang digunakan sehingga dikaitkan dengan mata pelajaran IPA.

---

<sup>7</sup> Husnul Khatimah, "Posisi Dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat", *Tasamuh*, 16, no 1 (2018). 38.

Berdasarkan uraian masalah yang terdapat pada latar belakang ini maka dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan media ini adalah menghasilkan media *Fun Thinkers* untuk pembelajaran menulis karangan narasi, *Fun Thinkers* ini juga sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media *Fun Thinkers* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis karangan narasi, penting dilaksanakan sebagai penelitian pengembangan media dengan harapan akan memberikan pengaruh pada guru dalam proses pembelajaran yang efektif, serta menambahkan teori baru tentang perancangan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan dalam latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa banyak yang belum bisa mengembangkan ide pokok menjadi sebuah karangan narasi.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran karangan narasi.
3. Belum ada media yang mengikuti perkembangan jaman yaitu berbasis teknologi.
4. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan tidak semua permasalahan akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada rendahnya keterampilan menulis karangan narasi pada siswa dan didukung dengan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana siswa kelas V SD memiliki kemampuan menulis karangan narasi?
2. Mengapa media *Fun Thinkers* berbasis *smartphone* digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi?
3. Apa implikasi dari digunakannya media *Fun Thinkers* pada siswa kelas V SD?

### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menelaah kemampuan siswa kelas V dalam menulis karangan narasi.
2. Untuk membuktikan bahwa media *Fun Thinkers* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
3. Untuk menguraikan hasil dari digunakannya media *Fun Thinkers* pada siswa kelas V SD.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu secara teoritis dan makna praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi asumsi bagi peneliti sendiri, sebagai bahan pengembangan dalam bidang pendidikan. Khususnya pendidikan di sekolah dasar, yang di dalamnya memuat sebuah media ini yang terfokuskan pada penyesuaian jaman saat ini yaitu teknologi informasi, yang dimana mengalami perubahan-perubahan bentuk dari masa ke masa sebagai bukti upaya eksistensi pendidikan di sekolah dasar. Dalam rangka ikut berkompetensi dan memposisikan diri dalam ajang meningkatkan kualitas SDM yang cakap dalam menulis dan mengakses teknologi informasi. Serta data yang diperoleh melalui informasi-informasi yang didapatkan, sebagai bahan kajian teoritis terhadap pengembangan media yang berbentuk digital, dan diharapkan menjadi sebuah perhatian khusus bagi kalangan praktisi pendidikan, dan mencari temuan-temuan baru tentang media pengembangan yang berbasis digital di sekolah dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini sangat diharapkan dan mampu memberikan makna bagi beberapa kalangan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah lembaga

Dari hasil penelitian ini, diharapkan menjadi sumbangan bagi kepala sekolah sebagai manajer, administrator, supervisor untuk meningkatkan kemampuannya dalam

menjalankan tugas-tugas manajerial yang efektif dan efisien dengan adanya media *Fun Thinkers* berbasis *smartphone*.

## 2. Bagi Guru

Dapat menerapkan media *Fun Thinkers* kedepan sehingga menunjang kualitas sekolah tersebut, serta sebagai referensi bagi pihak sekolah dan pihak pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang baik di bidang digital dengan menyesuaikan perkembangan zaman.

## 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini, akan menjadi suatu wawasan dan sumber pengalaman yang akan memperluas pola-pola pemikiran dan wawasan pengetahuan peneliti, khusus dibidang media *Fun Thinkers* di sekolah, atau dapat membawa peneliti memahami teori-teori yang ada dalam pengembangan media Majalah Digital serta metode-metodenya yang akan menghasilkan sebuah produk dan bisa digunakan untuk masa yang panjang.

## G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan sebuah media, peneliti mempunyai beberapa harapan terhadap spesifikasi produk setelah media *Fun Thinkers* dikembangkan di SDN 1 Pemurus Dalam, adapun harapannya adalah sebagai berikut:

1. *Fun Thinkers* yang dikembangkan didesain dengan mudah tidak memberatkan ukuran kapasitas alat elektronik

sehingga siswa dapat dengan mudah mengaksesnya di manapun dan kapanpun.

2. *Fun Thinkers* ini didesain dengan bantuan aplikasi Corel Draw.
3. *Fun Thinkers* ini terdiri dari beberapa menu terkait meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.
4. *Fun Thinkers* ini dikembangkan dengan disesuaikan dengan perkembangan anak usia kelas V SD, yang dimana anak pada umur tersebut sudah secara konkret, menarik dan bahasa yang mudah dipahami.
5. *Fun Thinkers* di desain dengan ilustrasi menarik dan sesuai dengan konsep permainan yang ada pada umumnya, sehingga dapat menambah ketertarikan siswa untuk menulis karangan narasi.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut.

Pada bab pertama meliputi pendahuluan, pada bab ini merupakan tahap awal yang berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, spesifikasi produk yang di harapkan dan sistematika pembahasan. Pada bab kedua



dijelaskan mengenai kerangka teori atau kajian teori yang membahas tentang pengertian yang terkandung dalam judul penelitian. Diantaranya ada penjelasan mengenai keterampilan menulis karangan narasi, media *Fun Thinkers*, *smartphone*. Pada babketiga membahas tentang metode penelitian yang diperjelas dengan rinci sesuai penelitian yang di ambil namun peneliti disini menggunakan penelitian R & D maka dari itu dari bab ini akan terdapat hasil dari penelitian dan pengembangan yaitu meliputi deskripsi media yang telah dikembangkan. Pada bab ke empat akan membahas tentang hasil penelitian dan pengembangan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan “pengembangan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD” dihubungkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian untuk mengetahui ketercapain tujuan penelitian, diperoleh keterkaitannya sebagai berikut.

Media pembelajaran *Fun Thinkers* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh validator yang ahli pada bidang media dan materi pembelajaran, hasil uji validasi tersebut mendapatkan hasil dari ahli media 90% dengan kategori “Sangat Baik” dan dari ahli materi 100% dengan kategori “sangat baik”.

Media *Fun Thinkers* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data dengan uji *independent samplettest* untuk menguji hasil data terkait posttest yang ada di kelompok eksperimen dan data yang ada di kelompok kontrol, yang menghasilkan perhitungan bahwa nilai *thitung* (8,262) > *ttabel* (2,048) yang dimana data tersebut

menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Fun Thinkers* dan kelompok kontrol yang menggunakan buku paket pegangan siswa sehari-hari. Selain menggunakan uji *independent t-test* peneliti juga melakukan uji *paired sample t-test* terkait perbandingan antara hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen (menggunakan media *Fun Thinkers*) yang dimana uji tersebut mendapatkan hasil *t*hitung lebih besar dari *t*tabel ( $12,295 > 2,145$ ) yang artinya adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media *Fun Thinkers* dan setelah menggunakan media *Fun Thinkers*. Dari pembuktian dengan 2 uji yaitu uji *independent t-test* dan uji *paired sample t-test* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD.

## B. Saran

Media pembelajaran *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD ini dengan harapan dapat menunjang pembelajaran di kelas V SD, adapun beberapa saran yang dapat membangun dalam keterkaitannya dengan pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Fun Thinkers* yang dikembangkan hendaknya dimanfaatkan dengan optimal dengan cara penyediaan

fasilitas yang lebih memadai dengan contoh layanan internet di Sekolah.

2. Media *Fun Thinkers* dapat digunakan oleh siswa dimana dan kapan saja.
3. Guru yang berperan penting dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan media yang telah dikembangkan secara optimal, selain itu media *Fun Thinkers* ini dapat digunakan untuk semua materi tergantung kreativitas dari guru.
4. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, dengan adanya media *Fun Thinkers* sebagai rujukan untuk guru dalam pengembangan media yang lain.
5. Peneliti hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih baik dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adpen L, Fandy, „Dosen Program Studi PPKn STKIP PGRI Tulungagung“, 2016.
- Ahmad, Taufik, „Teacher Interaction, Emotional, Teaching and Learning Process.“, *El-Ghiroh*, XVI.01 (2019).
- Ahsin, Muhammad Nur, ”Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Audiovisual dan Metode Quantum Learning“, *Refleksi Edukatika*, 6.2 (2016), 158–71 <<https://doi.org/10.24176/re.v6i2.607>>
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, dan Ibut Priono Leksono, “Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D“, *Jurnal Education and Development Institut*, 9.4 (2021).
- Andi Rustandi, and Rismayanti, “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda“, *Jurnal Fasilkom*, 11.2 (2021) <<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>>.
- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati, “Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik“, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (2020). <<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>>.
- Arrsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016)
- Asnur, Lise, and Ambiyar Ambiyar, „Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga Ii“, *Mimbar Ilmu*, 23.3 (2018). <<https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>>.
- Astriani, Siska Ana, „Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran“, *Universitas Nurul Jadid*, 2018.

- Asul Wiyanto, *Terampil Menulis Paragraf* (Jakarta: PT. Grasindo, 2016)
- Bontong, Adrianus Tambing, Muhammad Faizin, and Syams Kusumaningrum, "Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 Dalam Proses Pembelajaran SD Inpres 135 Hasik Jaya Kabupaten Sorsel", *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3.2(2021), <<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1194>>.
- Chotib, Sjahidul Haq, "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran", *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1.2 (2018).
- Damayanti, Erna, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melayani Makan Dan Minum Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Ambal Kebumen", 2013
- Fitriyani, Fitriyani, Hadma Yuliani, and Mukhlis Rohmadi, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Islami Pada Materi Fisika", *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 5 (2020). <<https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v5i0.46596>>.
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books, Fatawa Publishing, 2020* <[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEA-AAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEA-AAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover)>
- Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017). <<http://www.aftanalisis.com>>.
- Hastjarjo, T Dicky, „Rancangan Eksperimen-Kuasi“, *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>>.
- Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JIPAI*;

*Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1.1 (2021).  
<<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>>.

Irsan Rasyid Karo-karo S & Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”, *AXIOM*, VII (2018).

Khatimah, Husnul, “Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat”, *Tasamuh*, 16.1 (2018). <<https://doi.org/10.20414/tasamuh.v16i1.548>>.

Kibtiah, Mariatul, Nana Hendracipta, and Encep Andriana, “Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi di Indonesia At Grade V of Elementary School”, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.4 (2021). <<https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>>.

Kolopita, CP, M R Katili, and R M T Yassin, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar”, *Inverted: Journal of Information ...*, 2.1 (2022). <<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/13081%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/viewFile/13081/3858>>.

Kompri, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Yogyakarta: Media Akademia, 2017)

Latip, Abdul, “Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains”, *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2.2 (2022). <<https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>>.

M. Atar Semi, *Daar-Dasar Keterampilan Menulis* (Bandung: Angkasa)

Manoranjitham, S., and K. S. Jacob, “Focus Group Discussion”, *The Nursing Journal of India*, 98.6 (2007), <<https://doi.org/10.1108/978-1-78973-973220191007>>.

Musyawir, and Siti Loilatu, “Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berdasarkan Pengalaman Pribadi Siswa”, *Uniqbu*

*Journal of Social Sciences (UJSS) Nomor, 1.2 (2020).*  
 <<http://www.ejournal-uniqbu.ac.id/index.php/ujss/article/view/20>>.

Nana S & Sukamdinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)

Nova Suryana, “Peningkatan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas X SMA N 12” (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018)

Nuridin, Muhammad, “Artikel Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Internet Artikel Media Pembelajaran Audio Visual”, *Media Pembelajaran*, 1.May(2020).  
 <<https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>>.

Nuridin Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010)

Permata, H. Ekie Gilang, and Anisa Laila, “Analisis Kelayakan Pengembangan Produk Alat Permainan Edukatif Dengan Pengenalan Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 8.2 (2019). <<https://doi.org/10.26593/jrsi.v8i2.3118.63-74>>.

Riani, Rindiana Putri, Khoirul Huda, and Khusnul Fajriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan”, *Jurnal Sinektik*, 2.2 (2019). <<https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>>.

Rijali, Ahmad, “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin”, 17.33 (2018).

Rumengan, Yuliana, Calvin Talakua, Sekolah Tinggi, Ilmu Pendidikan, Stkip Gotong, Royong Masohi, and others, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smartphone Terhadap Minat Belajar



Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat”, *Bioeduin*, 10.2 (2020).

Sari, Indah Purnama, “Implementasi Model Addie dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa”, *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 6.1 (2018). <<https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>>.

Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15.2 (2018). <<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>>.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif & RnD*, ed. by OPT Alfabet (Bandung, 2016)

Susanto, Yohana Dini Trisnani, “Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan”, 2011. <<https://lib.unnes.ac.id/31277/1/1401413140.pdf>>.

Swarjana, I Ketut, “Konsep Pengetahuan Sikap, Prilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan”, *Andi*, 4 (2022).

Syihabudin, Syahna Apriani, and Trisna Ratnasari, “Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2.1 (2020). <<https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>>.

Tantikasari, Betty Suci, Mudzanatun, and Kiswoyo, “Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora”, *Dinamika Pendidikan*, 22.2 (2017).

- Teni Nurrita, “Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018). <<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-mediapembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>>.
- Trismanto, “Keterampilan Menulis Dan Permasalahannya”, *Bangun Rekaprima*, 03.9 (2017).
- Umar, “Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran”, *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1 (2016).
- Ummul Khair, 2018, „Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI“, *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018).
- Virlianingtyas, Anastasia Putri, “Penerapan Metode Permainan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Protista Siswa Kelas X IPA 1 Sma Pangudi Luhur Sedayu”, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019).
- Wati, Santi Herlina, and Anang Sudigdo, “Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar“, *Proseding Seminar Nasional PGSD*, 1.1 (2019). <<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>>.
- Wiarso, Giri, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Lampung: Laksitas)
- Widianto, Edi., Husna, Alfina Anisnai, I., Sasami, Annisa Nur., Rizkia, Ezra Fitri., Dewi, Fitriana Kusuma., dan Cahyani, Shindy Aura Intan., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Journal of Education and Teaching*, 2.02 (2021).
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2013)

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)

