

**PENGEMBANGAN PENGGUNAAN MEDIA *PHOTOVOICE* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV SDN 6 BELIDA DARAT  
SUMATERA SELATAN**

Andini<sup>1</sup>, Patricia H.M Lubis<sup>2</sup>, Mega Prasrihamni<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail <sup>1</sup>[ad7609371@yahoo.com](mailto:ad7609371@yahoo.com),

Alamat e-mail : <sup>2</sup>[patricialubis@univpgri-palembang.ac.id](mailto:patricialubis@univpgri-palembang.ac.id)

Alamat e-mail :

**ABSTRACT**

*This research is formative in nature. The data are grouped based on type, namely qualitative and quantitative. Qualitative data are descriptions obtained through expert validation sheets containing criticism, responses, suggestions, and input. Quantitative data are numbers obtained through language validator questionnaires and teacher and student response questionnaires. The Canva-based Photovoice E-Book Media for near and far learning on theme 4, sub-theme 3, lesson 1 in grade IV elementary school was developed using the ADDIE model. The ADDIE model is a learning design model that creates a learner-based, innovative, authentic, and inspiring learning situation. The stages of the ADDIE model consist of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study indicate that the Canva-based Photovoice E-Book Media for near and far learning on theme 4, sub-theme 3, lesson 1 in grade IV elementary school has a validity score of 4.22 from the language validator, which is categorized as very feasible with a percentage of 84.4%. Furthermore, the media validator gave a score of 4, which is categorized as feasible with a percentage of 80%. The expert practitioner teacher validator obtained a score of 4.6, which is categorized as very practical with a percentage of 92%. The results of the student response questionnaire obtained a category of very practical with 93%.*

*Keywords: : E-Book Photovoice Media, Canva, near and far learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjenis formatif. Data-data tersebut dikelompokkan berdasarkan jenisnya yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi-deskripsi yang didapatkan melalui lembar validasi ahli yang berisi kritik, tanggapan, saran dan masukan. Data kuantitatif berupa angka-angka yang didapatkan melalui angket validator bahasa, dan angket respon guru serta respon siswa. *E-Book Media Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang membuat situasi pembelajaran berbasis peserta didik, inovatif, autentik dan

menginspirasi. Tahapan model ADDIE terdiri dari Analysis, desain, development, implementation, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-Book Media Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar tingkat kevalidan yang diperoleh dari validator bahasa yaitu 4,22 termasuk kategori sangat layak dengan presentase 84,4%. Selanjutnya dari validator media yaitu 4 termasuk kategori layak dengan presentase 80%. Validator ahli praktisi guru diperoleh nilai 4,6 termasuk kategori sangat praktis dengan presentase 92%. Pada hasil angket respon siswa diperoleh kategori sangat praktis dengan 93%.

Kata Kunci: *E-Book Media Photovoice, Canva*, pembelajaran jarak dekat dan jauh

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Sebagai seorang pendidik kita harus mengetahui apa itu belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran adalah dua konsep penting dalam pendidikan yang saling terkait. Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku melalui interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan tersebut bersifat terus-menerus, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses mengajar adalah interaksi antara guru dan siswa, yang berkaitan langsung dengan keberhasilan belajar siswa. Proses ini diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, di mana guru berperan sebagai pemberi ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan agar mudah di sampaikan sebaiknya dengan media pembelajaran, dimana media

pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Media sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, dimana media digunakan untuk mengirim pesan atau informasi kepada penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat (Agastya et al., 2024). Media mampu mengirimkan pesan dan mempengaruhi perasaan serta motivasi siswa untuk mendorong proses belajar. Namun, penggunaan media harus dikemas dengan cara

yang kreatif oleh guru, tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan (Fadilah et al., 2023, p. 8). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Di Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diarahkan untuk memberikan pengetahuan tentang kebahasaan serta melatih siswa agar terampil dalam berbahasa baik secara lisan maupun tulisan (Suarsih, 2020:1).

Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan keterampilan dengan menggunakan bahasa lisan, sementara keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan dengan menggunakan bahasa tulis.

Keterampilan menulis diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu menulis dengan baik dan benar, oleh karena itu menulis disebut kegiatan produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis merupakan keterampilan

yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya dalam kehidupan pendidikan tetapi juga sangat penting dalam kehidupan masyarakat. (Tarigan, 2020:2) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau pun tidak tatap muka dengan orang lain. Dengan menulis, siswa dapat mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan atau pendapat, pemikiran, dan perasaan yang dimiliki.

Secara umum, siswa sekolah dasar perlu memahami kemampuan bahasa tulisan. Salah satu kemampuan yang memungkinkan manusia untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, pendapat, jawaban atas pernyataan, dan perasaan melalui bahasa tulis adalah menulis karena tidak sesuai siswa dalam menerapkan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan hal yang biasa terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan kata yang kurang tepat, kalimat yang tidak efektif, dan kesalahan ejaan. Selain itu, mereka berjuang untuk

menuangkan pemikiran mereka ke dalam kata-kata atau menyusun seluruh kalimat, yang mempersulit mereka untuk menghasilkan ide-ide baru secara konsisten dan metodis. Menurut (Nisfah & Nurroh, 2023:2) hal ini juga dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan menulis siswa.

Menurut (Zuhdi & Budiasih, 2021) dalam jenjang pelajaran menulis di sekolah dasar diklasifikasikan ke dua tahapan, tahap pertama meliputi menulis awal di kelas 1-2 dan menulis lanjutan di kelas 3-4, dan tahap kedua meliputi menulis lanjutan di kelas 5-6. Menurut (Kuntarto, 2023) Langkah-langkah membangun landasan menulis yang kuat adalah Pendahuluan, Menyalin, Tulisan Halus atau Indah, Tulis nama, dan Penyusunan Sederhana. Siswa kelas empat sekolah dasar sudah mencapai tahap komposisi dasar dalam pendidikan menulis mereka. Dengan memberikan contoh bentuk visual dasar kepada siswa (WiraWardan, 2021).

Dalam keterampilan menulis dibutuhkan beberapa hal yang harus diperhatikan seperti indikator keterampilan menulis. Indikator keterampilan menulis dibagi menjadi lima yaitu menerapkan Ejaan Yang

Disempurnakan (EYD), menerapkan pemilihan kata (diksi) dengan benar, kesesuaian isi bacaan dengan topik yang ditentukan, kreativitas dalam mengembangkan bahasa tulis, dan menceritakan suatu peristiwa dengan runtut dan jelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 6 Belida Darat Sumatera Selatan saat ini proses belajar dilakukan dengan pemberian tugas-tugas guru hanya memberikan tugas berdasarkan buku materi pegangan guru pertama, guru hanya menjelaskan gambar dari buku tema. Agar penentuan media pembelajaran tepat, ada beberapa faktor yang harus dilihat dalam pemilihan media. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV media yang dibutuhkan mampu meningkatkan pemahaman siswa saat belajar di kelas dan di rumah, materi yang ringkas dan jelas, kemudahan pengoperasian siswa dalam menggunakannya, didukung animasi, sound, untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tidak membosankan.

Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang selama ini sering digunakan adalah dengan cara meminta siswa menuliskan beberapa paragraf karangan, membacanya di

depan teman-teman sekelas, kemudian menyerahkannya kepada guru. Dengan demikian, siswa tidak mengetahui letak kesalahan dan bagaimana penggunaan bahasa yang benar karena tidak adanya kesempatan untuk membahas hasil tulisan siswa secara bersama. Padahal, fakta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam penguasaan kosa kata baku yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD). Dalam menulis karangan, mereka sering menggabungkan antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah.

Permasalahan media pembelajaran yaitu minimnya penggunaan pembelajaran inovatif dimana media pembelajaran yang di gunakan cenderung masih konvensional, seperti papan tulis dan buku teks. Guru jarang memanfaatkan media berbasis visual dan teknologi, padahal siswa saat ini lebih responsif terhadap media yang interaktif dan kontekstual. Rendahnya minat siswa menulis sering dianggap kegiatan yang membosankan karena tidak dikaitkan dengan pengalaman atau dunia nyata siswa, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide tulisan, kurangnya inspirasi dan

keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kurangnya stimulus visual sebagai pemicu menulis dikarenakan pembelajaran menulis di sekolah dasar belum banyak memanfaatkan media visual sebagai pemicu berpikir atau kreativitas, media pembelajaran belum mengakomodasi kebutuhan siswa visual-kinestetik yang lebih mudah memahami materi melalui gambar dan pengalaman langsung.

Terbatasnya media pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan realistis, media yang ada belum mampu mendorong siswa untuk menganalisis lingkungan sekitar, menghubungkannya dengan pengalaman pribadi, lalu mengungkapkannya dalam bentuk tulisan padahal kemampuan berpikir reflektif dan kritis penting untuk meningkatkan kualitas tulisan siswa. Guru juga mungkin belum familiar atau terlatih dalam oenggunaan media seperti *photovoice*.

Penggunaan media pembelajaran yang akan diberi kepada siswa merupakan langkah awal yang dapat dilakukan seorang guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan teknologi yang

berkembang cukup pesat sekarang ini. Dalam rangka menumbuhkan kerjasama kelompok dan pengembangan kemampuan kreatif siswa, media *photovoice* dimanfaatkan di dalam kelas untuk mengajak siswa berpartisipasi langsung dalam proses produksi. Media ini memiliki pesan secara tersirat dengan narasi untuk menciptakan pembelajaran lebih efektif.

Oleh karena itu media pembelajaran yang bisa dikembangkan adalah media *photovoice* berbasis *e-book*, hal ini sesuai dengan situasi dan kebutuhan para siswa. Dilakukan pengembangan media *photovoice* berbasis *e-book* pada Tema 4 subtema 3 sesuai dengan permintaan dan kebutuhan guru kelas IV karena saat dilakukan observasi dan wawancara proses pembelajaran yang diterapkan yaitu masih menggunakan cara konvensional. Hal ini memudahkan siswa hanya dengan mengklik link yang disebarkan guru, siswa dapat belajar melalui media *photovoice* berbasis *e-book*.

Media yang di gunakan yaitu media *photovoice* dimana media pembelajaran tersebut menggunakan

foto untuk mengeksplorasi pengalaman dan emosi peserta didik. Tujuan media *photovoice* dalam pembelajaran yaitu memfasilitasi refleksi diri siswa, Meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi sederhana siswa, hal ini di perkuat oleh penelitian (Sena, 2019:2) dengan judul "Penggunaan Media *Photovoice* Sebagai Layanan Informasi Karir Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Sleman" mendapatkan hasil dimana ditemukan bahwa media *photovoice* mengalami kemajuan sebagai sumber informasi dimana siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, eksplorasi pilihan, dan membuat pilihan. Perencanaan dan persiapan, penyampaian materi melalui media *photovoice*, dan evaluasi membentuk proses-proses tersebut.

Media *photovoice* mungkin merupakan bentuk komunikasi terbaik bagi orang yang ingin menggunakan gambar guna mengekspresikan diri mereka melalui cara unik dan memasukkan tindakan aktual mereka sendiri. Foto-foto tersebut mengabadikan kondisi lingkungan yang sebenarnya. *Photovoice* ini juga dapat menjadi bukti real dan otentik dalam meningkatkan kepedulian siswa pada sekitarnya, memberikan

gambaran kondisi nyata yang bisa direalisasikan pada waktu singkat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media *photovoice* merupakan strategi yang dapat membantu pemecahan masalah pada level individu dan kelompok melalui gambar atau potret diri yang mengandung dongeng, menceritakan tentang komunitas tertentu, ataupun menjelaskan fenomena yang terjadi di masyarakat. lingkungan melalui foto dan penjelasan tekstual. Menurut (Nafi'ah, 2020:93) dalam bukunya menjelaskan bahwa menulis merupakan menempatkan ide atau konsep yang sama ke dalam bahasa tertulis sedemikian rupa sehingga pembaca dapat memahaminya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*),

Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *canva e-book* yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV di Sekolah Dasar.

Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada 5 tahap/langkah dalam pembelajarannya menganalisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi media *photovoice* berbasis *e-book* dari *Canva* secara sistematis, guna meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV secara lebih menarik, kontekstual, dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau

revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif.

Instrumen atau alat pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono,2020:199).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pengembangan ini berupa *E-Book* pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, yang mengacu pada langkah-langkah pengembangan ADDIE. Produk kemudian di validasi oleh ahli bahasa yang kemudian diimplementasikan di sekolah dasar tepatnya pada SDN 6 Belida Darat Sumatera Selatan yang kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas IV.

*E-Book* pembelajaran media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Model ADDIE

merupakan salah satu model desain pembelajaran yang membuat situasi pemebajaran berbasis peserta didik, inovatif, autentik dan menginspirasi. Setiap tahapan dalam model ADDIE ini sangat mudah dipahami dan diimplikasikan dalam mengembangkan produk seperti modul pembelajaran, buku ajar, LKPD, video pembelajaran dan lainnya (Teggeh, 2020:41). Maka dari itu penulis mengembangkan sebuah *E-Book* pembelajaran media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar .

Kemudian perolehan data dalam pengembangan *E-Book* pembelajaran media *Photovoice* berbasis *Canva* ini ada dua yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket, yaitu angket dari ahli validasi, dan angket ahli praktisi serta angket respon siswa. Sedangkan hasil dari data kualitatif adalah hasil dari saran dan tanggapan para validator terhadap *E-Book* pembelajaran media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh



pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar.

Media adalah semua alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa dengan tujuan dapat merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh (Uno & Lamatenggo, 2020). Media pembelajaran *E-Book* pembelajaran media *Photovoice* berbasis *Canva* yang dikembangkan layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* yang dikembangkan termasuk kedalam media pembelajaran yang valid dan praktis. Suatu produk pengembangan dinyatakan layak apabila telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Dalam hal ini untuk mendapatkan media pembelajaran *E-Book* media *Photovoice* berbasis *Canva* yang valid dan praktis maka dilakukan validasi terhadap modul yang telah didesain dan dikembangkan. Data yang diperoleh dari validasi bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,22 dengan presentase 84,4% dalam kategori sangat valid dan dapat diuji coba pada peserta didik dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator. Selanjutnya pada validasi media

diperolehan nilai rata-rata 4 dengan presentase 80% dengan kategori valid dengan melakukan beberapa revisi terlebih dahulu. Pada validasi kepraktisan yang guru sekolah dasar kelas IV didapati hasil rata-rata 4,6 termasuk dalam kategori sangat praktis dengan presentase 92%. Pada hasil angket respon siswa diperoleh kategori sangat praktis dengan 93%.

Pada tahapan validasi bahasa berdasarkan hasil dari validator memberikan perbaikan sesuai saran dan media layak diujicobakan dengan revisi dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki bahasa yang dialogis dan metode CPC.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *E-Book* Media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak dekat dan jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan pada media pembelajaran *E-Book* dilakukan dengan tahapan validasi bahasa dengan memperbaiki tata penulisan dan kosa kata. Serta dilakukan revisi dengan

memperbaiki keserasian teks dan gambar, memperbaiki kesesuaian proporsi gambar dan tulisan. Sedangkan dari validasi media dengan memberikan garis margin untuk memudahkan ketika penjilidan dan merubah posisi gambar pada hal.12 dan 13 menjadi ke tengah/*center*.

2) Tingkat kevalidan *E-Book* pembelajaran Media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar yang diperoleh dari validator bahasa yaitu kategori sangat layak. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian validator yang memberikan skor rata-rata sebesar 4,22 dengan presentase 84,4%. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut di nyatakan "Sangat Valid".

3) Tingkat kevalidan *E-Book* pembelajaran Media *Photovoice* berbasis *Canva* untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar yang diperoleh dari validator media yaitu kategori layak. Kesimpulan

ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian validator yang memberikan skor rata-rata sebesar 4 dengan presentase 80%. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut di nyatakan "Valid".

4) Media *E-Book* pembelajaran Media *Photovoice* berbasis *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti tergolong dalam kategori sangat praktis. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil yang memperoleh rata-rata sebesar 93%, serta angket respon guru yang menunjukkan rata-rata sebesar 92%, keduanya berada dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 36-39.
- Amirudin, A., & Widiati, U. (2017, June). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai*

- Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar.* In Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Anwar, I. A. (2021). *The Effect of Using E-books and Photovoice on the Students' Achievement in Writing Explanation Text.* January, 1–10.
- Budiana, H. R., Sjaifarah, N. A., & Bakti, I. (2015). *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bagi para guru Smpn 2 Kawali desa citeureup kabupaten ciamis.* Dharmakarya, 4(1).
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). *Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa SMP.* AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 2(2).
- Graha, R. P., Indihadi, D., & Hamdu, G. (2018). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris. *PEDDIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SDN 6 Belida Darat Sumatera Selatan*, 5(1), 153–162.
- Hudri Achmad, “ Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Bahasa Inggris Di SMAN 3 Mataram,” *Jurnal Kependidikan “ Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pemebelajaran* 4, No.1 (2018) : 41.
- Indana Lazulfa, “Keterampilan Berbahasa : Menulis Karangan Eksposisi,” *Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi* (2019) : 1-6.
- Indriana, Dian. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran.* Jogjakarta: Diva Press.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Padang: Akademia Permata. 67.
- Lestari, I. P., Dewi, R. F. K., & Ulia, N. (2020). *Pengembangan You-Mathbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Sd Islam Darul Huda Kota Semarang.* Profesi Pendidikan Dasar, 7(1), 105-120.
- Munirah, *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf* (Yogyakarta : Deepublish, 2015),  
<https://books.google.co.id/books?id=koSYDwAAQBAJ>.
- Nafi'ah, S. A. (2018). Model-model pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI /; editor, Nur Hidayah | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (N.

- Hidayah (ed.); Cetakan 1). Ar-Ruzz Media.
- Nisfah, N. L., & Nurroh, E. Z. (2020). *Digital Literacy in Indonesian Language Learning in Elementary Schools*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 12, 1–5.
- Nuroh, E. Z., & Frestiya Adiyawati, F. (2023). *The influence of digital storytelling on story writing skills of class II elementary school students*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8(2), 357–369.
- Putri, D. P. (2018). *Pendidikan Karakter pada anak sekolah dasar di era digital*. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 37-50.
- Rahmadiyahana, M. F., & Saputra, E. R. (2023). Analisis Teks Deskripsi Melalui Media Gambar di SDN 6 Belida Darat Sumatera Selatan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SDN 6 Belida Darat Sumatera Selatan*, 10(1), 61–68.
- Reynold, (2010). *Teknologi Informasi dan Komunikasi 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sari, S. L., Widyanto, A. W., & Kamal, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam Smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia untuk siswa kelas xi di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Biotik*, 4(1).
- Sena, C. E. (2019). Penggunaan Media Photovoice Sebagai Layanan Informasi Karir Pada Siswa Kelas IX MAN 2 Sleman. 1–104.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). *Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE*. In *Seminar Nasional Riset Inovatif (Vol. 3)*.
- Wawan Sarudi, "Penggunaan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX G SMPN 3 Wates Kediri, "Hasta Wiyata I, No.1 (2018):52-61.
- Yamin M. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). *Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).