Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 03, September 2026

PENGARUH MEDIA DIGITAL *STORYJUMPER* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA SEDERHANA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN BANYUAJUH 3 KAMAL

Ninin Indira Rossydah[1], Agung Setyawan[2]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura
[1]nininindira93@gmail.com, [2]agung.setyawan@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the StoryJumper digital media on the ability of fourth-grade students at Banyuajuh 3 Kamal Public Elementary School to write simple stories. This was a quantitative study using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. Research data were obtained through writing tests and questionnaires. The results of this study are as follows: (1) the results of the students' simple story writing skills showed a pretest average score of 65.89 for the control group and a posttest average score of 75.08. Meanwhile, the pretest average score for the experimental group was 61.78, and the posttest average score was 85.82. (2) The use of the StoryJumper digital media had an effect on the simple story writing ability of fourth-grade students at Banyuajuh 3 Kamal Public Elementary School for the 2025–2026 *academic year. The results of the hypothesis test (Independent Sample T-Test) using a significance level of 0.05 yielded a significance value of 0.000 < 0.05, meaning H0 was rejected and Ha was accepted. Based on the research results, it can be concluded that there is a significant effect of the use of the StoryJumper digital media on the ability to write simple stories among fourth-grade students at Banyuajuh 3 Kamal Public Elementary School in the* 2025–2026 *academic year.*

Keywords: *media, StoryJumper, Writing*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 3 Kamal. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Data penelitian diperoleh melalui hasil tes menulis dan angket. Hasil penelitian ini adalah (1) hasil kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 65,89 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 75,08. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 61,78 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,82. (2) penggunaan media digital *StoryJumper* berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 3 Kamal tahun pelajaran 2025-2026 dengan hasil uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*) menggunakan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 3 Kamal tahun pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: media, *StoryJumper*, menulis

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta kemampuan peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara sistematis. Dalam pembelajaran menulis, peserta didik tidak hanya dituntut mampu menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga mampu menyusun cerita secara runtut dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Salah satu bentuk kemampuan menulis yang perlu dikembangkan pada jenjang sekolah dasar adalah kemampuan menulis cerita sederhana. Kemampuan ini menuntut peserta didik mampu mengungkapkan ide, perasaan, dan pikirannya dalam bentuk tulisan dengan memperhatikan struktur penulisan serta penggunaan bahasa yang tepat (Wibowo dkk., 2020).

Menurut Tarigan (2008), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan digunakan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahmawati dan Rukmi (2025) menyatakan bahwa menulis merupakan proses menuangkan ide, gagasan, dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan memperhatikan struktur, makna, serta tujuan komunikasi tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan menulis menjadi salah satu kemampuan dasar yang berperan penting dalam mendukung perkembangan literasi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar (Safitri & Dafit, 2021). Selain itu, kemampuan menulis juga membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas akademik, meningkatkan kemampuan berinteraksi, serta memperluas wawasan dan pemahaman mereka (Amalia & Napitupulu, 2022).

Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara instan, melainkan perlu dikembangkan melalui latihan yang dilakukan secara berkesinambungan (Nuroh & Adiyawati, 2023). Kegiatan menulis tidak hanya menjadi sarana untuk mengekspresikan ide dan gagasan, tetapi juga dapat mengembangkan imajinasi serta meningkatkan

kemampuan berpikir kritis peserta didik (Taufik dkk., 2021).

Selain itu, kemampuan menulis juga mendukung integrasi pengetahuan dari berbagai mata pelajaran, seperti budaya dan sejarah, sehingga mampu membentuk peserta didik yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan (Saragih, 2025). Namun demikian, dalam pelaksanaannya kemampuan menulis peserta didik masih menghadapi berbagai kendala sehingga hasil pembelajaran menulis belum mencapai tingkat yang optimal.

Hasil observasi awal, tes kemampuan menulis, dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita sederhana. Kesulitan tersebut meliputi pengembangan ide cerita, penyusunan alur secara runtut, penggunaan kosakata yang bervariasi, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca.

Selain itu, proses pembelajaran menulis di kelas masih didominasi oleh metode konvensional dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Hasil tes awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus kemampuan menulis peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, termasuk dalam pembelajaran menulis. Pemanfaatan media digital dinilai mampu membantu peserta didik mengembangkan ide serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan teks dan visual. Oleh karena itu, penggunaan media digital yang mengintegrasikan unsur teks dan gambar dipandang relevan untuk mendukung pembelajaran menulis cerita sederhana pada peserta didik sekolah dasar.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam

pembelajaran menulis adalah *StoryJumper*. *StoryJumper* merupakan platform digital *storytelling* yang memungkinkan peserta didik membuat buku cerita digital interaktif melalui perpaduan teks, gambar, dan desain visual dalam satu media (Azza dkk., 2022). Penggunaan *StoryJumper* tidak hanya membantu peserta didik mengembangkan ide cerita secara lebih terarah, tetapi juga meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar dalam kegiatan menulis. Melalui media ini, peserta didik dapat lebih aktif mengembangkan alur cerita dan menyusun narasi secara sistematis serta menarik (Hariyani dkk., 2023).

Kusumawati dan Prastiwi (2025) menyatakan bahwa media digital merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang menekankan pemanfaatan perangkat dan aplikasi berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran. Media digital juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik melalui perpaduan unsur visual, auditori, dan kinestetik, sekaligus memperluas akses terhadap sumber belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan demikian, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Rozie & Pratikno, 2023).

Menurut Listia dkk. (2022), *StoryJumper* merupakan media berbasis web yang menyediakan fitur teks, gambar, dan audio sehingga dapat memfasilitasi penyampaian materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setia dan Harbelubun (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan *StoryJumper* dalam kegiatan menulis mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Muyasyaroh dan Oktaviarini (2025) mengemukakan bahwa pemanfaatan *StoryJumper* memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dengan tetap memperoleh bimbingan dari guru.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *StoryJumper* memiliki potensi positif dalam pembelajaran bahasa. Penelitian Kumara dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik sekolah dasar sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Devi (2024) juga

menunjukkan bahwa *StoryJumper* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata peserta didik melalui penyajian cerita digital berbasis visual. Selain itu, Rejeki (2022) menemukan bahwa penggunaan *StoryJumper* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan kuasi eksperimen masih terbatas, khususnya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap kelompok tertentu tanpa melakukan pengacakan subjek secara penuh. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media digital *StoryJumper*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media *StoryJumper*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 50 orang. Subjek penelitian terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas IV A yang terdiri atas 26 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B yang terdiri atas 24 peserta didik sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan menulis cerita sederhana yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Penilaian kemampuan menulis dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kelengkapan isi, keruntutan alur, ketepatan penggunaan bahasa, serta ketepatan ejaan dan tanda baca mengacu pada indikator penilaian kemampuan

menulis menurut Nurgiyantoro (2012). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,834 pada instrumen *pretest* dan 0,862 pada instrumen *posttest*. Dengan demikian, instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Pada tahap awal, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis cerita sederhana. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media digital *StoryJumper*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional melalui penggunaan buku paket dan penjelasan guru. Perlakuan diberikan dalam beberapa kali pertemuan dengan fokus pada pengembangan ide cerita, penyusunan alur, dan penulisan cerita sederhana secara sistematis. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok memperoleh *posttest* untuk mengetahui kemampuan menulis cerita sederhana setelah proses pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Sementara itu, analisis statistik inferensial diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Test*. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

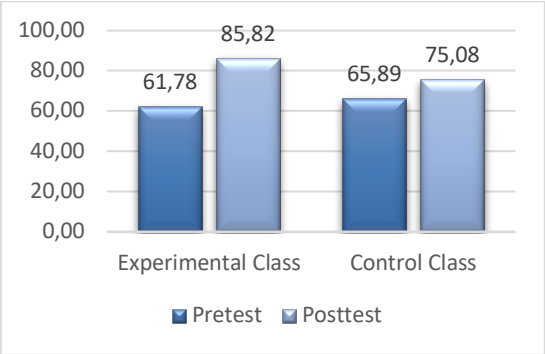
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal. Untuk

mengetahui peningkatan kemampuan menulis peserta didik, dilakukan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rata-rata Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

	N	Min	Max	Mean
Pretest kelas eksperimen	26	25	88	61,78
Posttest kelas eksperimen	26	75	94	85,82
Pretest kelas kontrol	24	50	94	65,89
Posttest kelas kontrol	24	63	94	75,08

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 85,82, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 75,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital *StoryJumper* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik. Selain itu, seluruh peserta didik pada kelompok eksperimen memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *StoryJumper*.



Grafik 1 Perbandingan Niai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji	Sig. Value	Keterangan
Uji Normalitas		
Pretest kelas eksperimen	0,830	Normal
Posttest kelas eksperimen	0,197	Normal
Pretest kelas kontrol	0,052	Normal
Posttest kelas kontrol	0,093	Normal
Uji Homogenitas	**0,410**	**Homogen**

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji

homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,410 (>0,05), yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian menggunakan statistik parametrik, yaitu *independent sample t-test*.

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Kelas	N	Mean	Std. Dev	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	26	86,00	7,965	0,000
Kontrol	24	75,08	7,885	0,000

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media digital *StoryJumper* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal.

Selain berdasarkan hasil tes kemampuan menulis, penelitian ini juga didukung oleh hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan media digital *StoryJumper* dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata sebesar 93,5% peserta didik memberikan respons positif, sedangkan 6,5% peserta didik memberikan respons negatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan menulis cerita sederhana.

Peningkatan kemampuan menulis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* membantu peserta didik mengembangkan ide cerita secara lebih terarah. Media digital *StoryJumper* menyajikan perpaduan teks dan visual yang memudahkan peserta didik memahami alur cerita sekaligus menuangkan gagasan secara lebih kreatif. Temuan ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh

Mayer (2009), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kumara dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Selain itu, Rejeki (2022) menemukan bahwa *StoryJumper* membantu peserta didik mengembangkan ide cerita serta menyusun tulisan secara lebih runtut. Pada penelitian ini, penggunaan *StoryJumper* tidak hanya membantu peserta didik menyusun alur cerita secara sistematis, tetapi juga meningkatkan minat mereka dalam kegiatan menulis. Hal tersebut diperkuat oleh hasil angket respons peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran menulis menggunakan *StoryJumper*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *StoryJumper* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal. Penggunaan *StoryJumper* membantu peserta didik mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara lebih runtut, serta meningkatkan minat mereka dalam kegiatan menulis melalui perpaduan unsur teks dan visual.

Selain itu, media digital *StoryJumper* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *StoryJumper* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas iv sd 101899 lubuk pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *1*(2), 120–130.

Azza, I., Mudiono, A., & Muzakki, F. I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Storytelling pada Teks Dongeng

Fabel di Kelas 2 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(11), 1085–1092. https://dx.doi.org/10.17977/um065v2i112022p1085-1092

Devi, P. C. C. R. (2024). The Effect of *StoryJumper* on Students' Vocabulary Comprehension. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, *1*(1), 34–40. https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i1.83384

Hariyani, I. T., Soemarmi, S., Nurhidayah, S., Prameswari, N. K., & Fitri, N. D. (2023). Penerapan media *StoryJumper* dan storytelling sebagai sarana literasi digital sekolah MI Raden Rahmat. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, *1*(02), 129–139. https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.261

Kumara, R. C., Yunus, M. D., Badusah, J., & Aziz, A. A. (2021). Enhancing the writing skills of ESL primary pupils through the incorporation of *StoryJumper*. *Prosiding STEd 2017. Seminar on Transdisiplin Education (STEd2017)*, 16–17.

Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(3), 1689–1699.s

Listia, R., Al Arief, Y., Zahra, D. A., Azzahra, K., & Amelia, R. (2022). Technology-Assisted Project-Based Language Learning on Wetland Concern. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, *12*(2), 327–351. https://doi.org/10.18592/let.v12i2.7257

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Muyasyaroh, M., & Oktaviarini, N. (2025). Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berbasis *StoryJumper* Kelas IV Di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *4*(3), 201–207. https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1679

Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. BPFE Yogyakarta.

Nuroh, E. Z., & Adiyawati, F. 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.

Rahmawati, A., & Rukmi, A. S. (2025). Pengembangan media komik strip Untuk kemampuan menulis kalimat fakta Dan opini di sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *13*(7), 1940–1954.

Rejeki, Y. T. R. I. (2022). *The Influence Of StoryJumper Website To Students'writing Skill Of Tenth Grade At Smkn Ngadirojo In Academic Year Of 2021/2022*.

Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam*

Pembelajaran di Sekolah Dasar. Rena Cipta Mandiri.

Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran guru dalam pembelajaran membaca dan menulis melalui gerakan literasi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1356–1364. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938

Saragih, M. A. T. S. (2025). *Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan Di Era Digital*. umsu press.

Setia, R., & Harbelubun, Y. C. D. A. (2025). PENGGUNAAN STORY JUMPER UNTUK MENULIS CERITA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, *23*(23).

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

Taufik, T., Imansyah, M. N., & Yulianti, E. (2021). Pengembangan Buku Ajar Apresiasi Sastra Berbasis Sastra Lisan Suku Mbojo Berorientasi pada Model CIRC untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *4*(6), 478–483. https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.285

Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *3*(1), 51–57. https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245