



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Media Dadu Cerita untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

Hanik Eka Ratnaningsih¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

hanikekahani@gmail.com

Abstrak— Menulis merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan tulisan sebagai sarana penyampaian pesan. Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk memahami desain dan persepsi siswa terhadap media dadu cerita untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket, teknik dalam Penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik, dan teknik validasi data yang digunakan adalah triangulasi sumber. Dari hasil penelitian diketahui bahwa desain media dadu cerita mencangkup 1) kemudahan penggunaan dan navigasi 2) kandungan materi 3) desain visual 4) fungsi dan manfaat Pembelajaran sedangkan persepsi mahasiswa terhadap media dadu cerita untuk Pembelajaran menulis cerita pendek yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Persepsi Siswa ini memperlihatkan bahwa bayak Siswa memberikan jawaban sangat setuju.

Kata kunci— Menulis, Cerita Pendek, Dadu Cerita

Abstract— Writing is a form of communication that uses writing as a means of conveying messages. The purpose of this study is to understand the design and students' perceptions of story dice media for learning to write short stories. This study is a qualitative study with an exploratory approach. Data collection techniques in this study were conducted through questionnaires. The techniques used in this study were thematic analysis and data validation using triangulation of sources. The results of the study show that the design of the story dice media includes 1) ease of use and navigation, 2) content, 3) visual design, and 4) learning functions and benefits, while students' perceptions of the story dice media for learning to write short stories show that 75 students strongly agree and 15 students strongly disagree. These student perceptions show that many students strongly agree.

Keywords— Writing, Short Stories, Story Dice

PENDAHULUAN

Menulis merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan tulisan sebagai sarana penyampaian pesan (Bukhari dalam Rinawati, 2020). Keterampilan ini termasuk kemampuan berbahasa yang paling tinggi di antara empat keterampilan utama, yaitu 1) menyimak 2) berbicara 3) membaca, dan 5) menulis (Munawarah &

Zulkiflih, 2021). Menurut Situmorang dalam Suprayogi dkk. (2021), menulis merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa karena berkaitan erat dengan kemampuan menyusun dan mengungkapkan gagasan, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui kegiatan menulis, peserta didik tidak hanya belajar merangkai kalimat yang benar secara gramatis, tetapi juga mengasah kemampuan mengorganisasi ide, mengungkapkan pengalaman, serta mengekspresikan perasaan dan pandangan mereka terhadap kehidupan. Dalam pandangan para ahli bahasa, menulis merupakan keterampilan produktif yang memerlukan latihan terus-menerus, karena melibatkan proses berpikir kompleks mulai dari menemukan ide hingga menyusunnya menjadi teks yang utuh dan bermakna.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan menulis sangat penting, terutama dalam kegiatan menulis cerita pendek (cerpen). Cerpen merupakan bentuk ekspresi pengarang terhadap kehidupan yang diungkapkan dengan bahasa yang indah, imajinatif, dan sarat makna (Nuroh, 2011). Kerti (2020) menyebutkan bahwa cerpen adalah karya sastra yang menceritakan sebagian kecil dari kehidupan tokohnya. Sebagai karya naratif yang relatif singkat, cerpen menuntut kemampuan imajinatif dan logika berpikir yang baik. Melalui kegiatan menulis cerpen, siswa dapat melatih kreativitas dalam menciptakan tokoh, latar, konflik, serta alur yang saling berhubungan. Namun pada praktiknya, masih banyak siswa yang menghadapi hambatan dalam kemampuan menulis cerpen. Mereka memiliki ide, tetapi kesulitan menuangkannya menjadi tulisan yang padu dan menarik. Keterbatasan kosakata, lemahnya kemampuan menyusun struktur cerita, serta kurangnya rasa percaya diri menjadi hambatan utama dalam kegiatan menulis (Wafa & Rahmawati, 2024). Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru cenderung mengandalkan ceramah dan penugasan tanpa dukungan media yang menarik. Akibat hal tersebut, siswa cenderung kurang aktif dan memiliki motivasi yang rendah untuk menulis.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar. Media bukan sekadar alat penunjang tampilan, tetapi juga berperan dalam menyampaikan informasi, mendorong interaksi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan berbagai alat yang dimanfaatkan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi, sehingga informasi dapat diterima peserta didik dengan tepat dan efektif (Pagarra, Syawaluddin, & Krismanto, 2022). Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar (Simamora, 2009). Menurut Faradina, Zumrotun, dan Wiranti (2025), media pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena sifatnya yang fleksibel dan mudah disesuaikan dengan berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, pendidik perlu memanfaatkan media yang mampu menghubungkan dunia imajinatif siswa dengan kegiatan menulis yang produktif. Salah satu media inovatif yang dapat diterapkan Adalah melalui Media Dadu Cerita.

Media Pembelajaran berfungsi untuk memotivasi Siswa dalam pembelajaran, menyajikan informasi menyenai materi Pembelajaran, merangsang diskusi Siswa, mengarahkan kegiatan Siswa dalam Pembelajaran, menguatkan belajar dan memrikan pengalaman simulasi (Sri, 2008). Rumawatine (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu memvisualisasikan materi yang sulit

dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajar (Humaira & Laeli, 2024). Media Dadu Cerita merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi ide dan kreativitas siswa dalam menulis. Setiap sisi dadu berisi gambar atau simbol yang mewakili unsur-unsur cerita seperti tokoh, tempat, benda, dan peristiwa. Saat siswa melempar dadu, kombinasi gambar yang muncul menjadi pemicu ide untuk menyusun alur cerita. Dengan demikian, kegiatan menulis menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sekaligus membantu siswa berpikir spontan dan kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus untuk menggali secara mendalam bagaimana desain media Dadi Cerita dikembangkan, serta bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Penelitian eksploratif dipilih karena topik mengenai penggunaan media Dadi Cerita masih relatif baru dan memerlukan pemahaman yang lebih luas sebelum dilakukan penelitian lanjutan yang bersifat kuantitatif. Penelitian eksploratif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menggali dan memperoleh informasi tentang suatu topik atau permasalahan yang masih belum dipahami secara mendalam oleh peneliti (Pirmanto dkk., 2016). Menurut Mudjiyanto (2018), penelitian eksploratif bertujuan untuk menjelajahi, menggali, dan menemukan wawasan baru terhadap fenomena yang belum banyak diteliti. Selanjutnya, Rahmatillah dkk., (2022) menegaskan bahwa Tujuan dari penelitian eksplorasi adalah memberikan gambaran awal atau penjelasan dasar mengenai konsep maupun pola yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman awal tentang pandangan, pengalaman, serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Dadi Cerita yang dirancang untuk mendukung keterampilan menulis cerita pendek secara kreatif.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah swasta di Bojonegoro dengan jumlah 15 orang. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling, yakni ditentukan berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu bahwa siswa pada jenjang tersebut telah mempelajari materi menulis cerita pendek dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Selain itu, siswa dipilih karena memiliki kemampuan dasar menulis naratif dan mampu memberikan refleksi terhadap pengalaman belajar menggunakan media digital berbasis Dadi Cerita. Keterlibatan siswa diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana media Dadi Cerita membantu mereka memahami struktur, alur, dan unsur kebahasaan dalam menulis cerita pendek, serta bagaimana media ini memengaruhi motivasi dan kreativitas mereka selama pembelajaran.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket persepsi siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kejelasan desain, daya tarik visual, dan kebermanfaatan media Dadi Cerita terhadap pembelajaran menulis cerita pendek. Adapun instrumen angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan lima aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan, Kandungan Materi, Desain Visual, Fungsi dan Manfaat Pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	1. Media Dadu Cerita mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek.					
	2. Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.					
	3. Setiap tahap permainan berjalan lancar dan tidak membingungkan siswa.					
	4. Penggunaan dadu dan elemen permainan membantu siswa menulis dengan terarah.					
	5. Unsur cerita (tokoh, alur, latar, konflik) dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis cerita pendek.					
	6. Tantangan atau instruksi dalam permainan membantu siswa berpikir kreatif dan logis.					
Materi Kognisi	7. Media ini membantu siswa memahami struktur cerita pendek dengan lebih menyenangkan.					
	8. Setiap lemparan dadu memberi stimulus ide yang berbeda untuk pengembangan cerita.					

	9. Tampilan visual media Dadu Cerita menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.
Desain Visual dan Estetika	10. Warna, gambar, dan tata letak elemen visual mendukung proses belajar menulis.
	11. Animasi atau gambar pendukung dalam media membuat suasana belajar lebih hidup dan komunikatif.
	12. Desain media tidak mengganggu fokus siswa saat menulis.
	13. Media Dadu Cerita membantu siswa menemukan ide dan alur cerita dengan mudah.
Fungsi dan Manfaat	14. Media ini membuat kegiatan menulis menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
Pembelajaran	15. Penggunaan media ini meningkatkan motivasi siswa untuk menulis cerita pendek.
	16. Setelah menggunakan media ini, siswa lebih memahami unsur dan struktur cerita pendek.

Keterangan (Sangat tidak setuju= 1, Tidak setuju = 2, Netral= 3, Setuju= 4, dan Sangat setuju=5)

(Dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis yang diadaptasi dari model Braun dan Clarke (2006). Braun dan Clarke dalam Heriyanto (2019), proses analisis tematik mencakup enam tahapan utama, yaitu melalui proses memahami

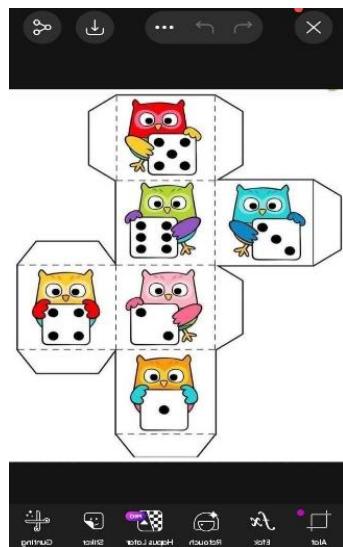
data secara mendalam, memberi kode awal, mengidentifikasi tema, menelaah kembali tema yang ditemukan, merumuskan serta memberi nama pada tema, dan akhirnya menyusun laporan penelitian.. Pada tahap pertama, peneliti perlu memahami secara mendalam seluruh data melalui proses membaca dan mendengarkan data secara berulang agar lebih mengenal konteks yang diteliti (Adelliani dkk., 2022). Setelah itu, dilakukan proses pengodean awal dengan cara memberi tanda atau label pada potongan data yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian (Heriyanto, 2019). Tahapan berikutnya ialah pencarian tema, yaitu mengelompokkan kode-kode yang memiliki makna serupa menjadi tema-tema potensial yang mencerminkan inti data (Chandra dkk., 2023). Keenam tahap ini saling berkaitan dan menjadi dasar penting dalam menghasilkan pemaknaan yang mendalam terhadap data penelitian kualitatif. Dalam konteks penelitian ini, keenam tahap tersebut diterapkan untuk menafsirkan persepsi siswa terhadap desain dan penerapan media Dadi Cerita. Hasil temuan kemudian disusun menjadi beberapa tema utama yang menggambarkan respon siswa terhadap aspek kemudahan, tampilan, dan manfaat media dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek.

Teknik validasi data yang digunakan adalah triangulasi sumber. Menurut Nurfajriani dkk., (2021), triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber data untuk memastikan keabsahan temuan penelitian. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil angket persepsi siswa dengan hasil wawancara terbuka, serta mencermati komentar atau saran siswa pada bagian akhir kuesioner. Data tambahan tersebut berfungsi untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian, sehingga temuan yang diperoleh tidak hanya berdasarkan angka penilaian tetapi juga mencerminkan pandangan dan pengalaman nyata siswa selama menggunakan media Dadi Cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media *Dadu Cerita* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

Pada tahap awal, proses pembuatan media dadu bercerita dimulai dengan merancang desain jaring-jaring kubus sebagai dasar bentuk dadu. Desain ini berisi enam sisi yang masing-masing direncanakan untuk memuat gambar, simbol, atau kata kunci yang nantinya akan menjadi pemicu ide dalam menyusun cerita. Pada fase perancangan ini, pembuat media memperhatikan tampilan visual secara detail, mulai dari memilih ilustrasi yang menarik bagi siswa, menentukan ukuran gambar yang proporsional, hingga mengatur posisi simbol agar mudah dikenali ketika dadu sudah dirangkai. Selain itu, penyesuaian ukuran pola dilakukan agar ketika dicetak dan dilipat nantinya tidak ada elemen penting yang terpotong. Desain jaring-jaring tersebut menjadi dasar dari bentuk dadu yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Tahapan ini dapat diamati pada gambar yang disajikan di bawah.



Setelah proses desain selesai, kegiatan dilanjutkan pada tahap pencetakan dan perakitan. Jaring-jaring kubus yang telah dirancang sebelumnya dicetak menggunakan kertas tebal agar dadu memiliki daya tahan yang baik saat digunakan dalam pembelajaran. Kertas yang lebih tebal juga membantu menjaga bentuk dadu tetap stabil dan tidak mudah penyok. Setelah dicetak, pola dadu digunting dengan mengikuti garis tepi secara hati-hati. Setiap lipatan pada pola ditekan terlebih dahulu agar lebih mudah dibentuk dan hasilnya terlihat rapi. Selanjutnya, sisi sambungan atau tab diberi lem dan ditempelkan satu per satu hingga seluruh pola membentuk kubus utuh. Pada tahap ini, pembuat media memastikan bahwa seluruh bagian menempel dengan kuat dan gambar pada setiap sisi tercetak jelas dan bersih. Pada tahap ini dapat dilihat pada gambar di bawah.



Tahap berikutnya adalah menyiapkan lembar panduan dadu bercerita. Lembar panduan ini berfungsi sebagai acuan bagi siswa untuk menghubungkan angka dadu dengan unsur-unsur cerita yang akan mereka kembangkan. Dalam lembar panduan tersebut terdapat enam kombinasi unsur cerita, yaitu tokoh, latar, dan masalah. Setiap kombinasi disesuaikan dengan angka yang muncul pada dadu, sehingga siswa dapat dengan mudah mengetahui unsur cerita yang harus mereka gunakan setelah melempar dadu. Gambar, kata kunci, dan simbol pada tabel panduan dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami dan ramah untuk pembelajaran anak usia sekolah dasar. Setelah lembar panduan selesai dibuat dan ditempatkan bersama

media dadu, maka media dadu cerita siap digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dapat dilihat pada gambar di bawah.

Lemparan dadu dan penentuan tokoh, latar, dan masalah cerita!			
DADU	TOKOH	LATAR	MASALAH
1	Seekor kelinci pemalas	di gua tersembunyi	tersesat
2	Putri cantik	kapal pesiar	terjebak badai
3	Kancil kecil	Hutan berduri	dikejar singa
4	Petani	Ladang Jagung	Bertemu Alien
5	Anak kecil	Gurun pasir	Menemukan sumur ajaib
6	Raja yang kejam	di istana	penyakit kulit

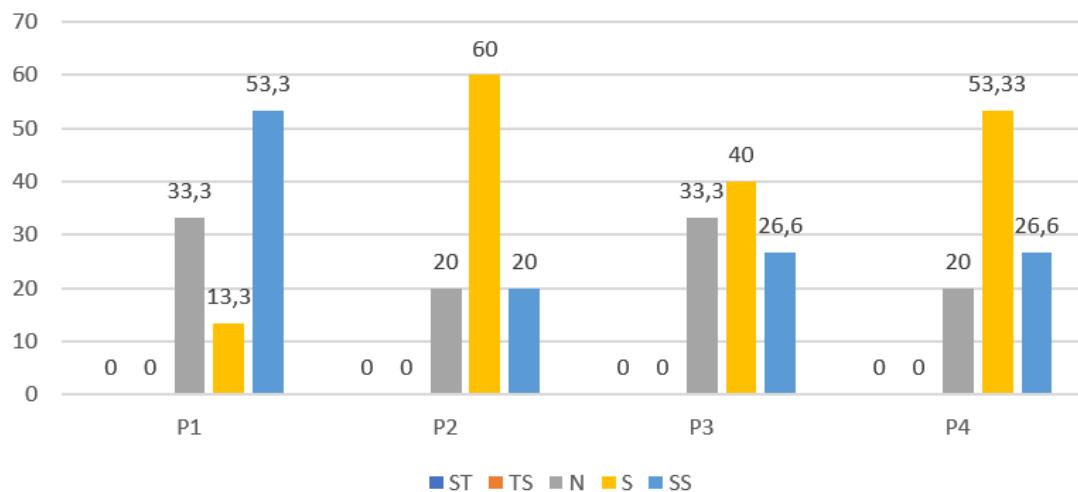
Cara memainkan media dadu bercerita dilakukan dengan melempar dadu sebanyak tiga kali. Lemparan pertama menentukan tokoh yang akan digunakan dalam cerita, misalnya hewan, manusia, atau objek tertentu. Lemparan kedua memberikan informasi tentang latar tempat atau waktu terjadinya cerita. Sementara itu, lemparan ketiga menentukan masalah atau konflik yang harus dipecahkan dalam cerita. Setelah siswa mendapatkan tiga unsur tersebut, mereka mencocokkan angka yang muncul dengan tabel yang ada pada lembar panduan. Berdasarkan kombinasi unsur yang diperoleh, siswa kemudian diminta menyusun cerita versi mereka sendiri. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu, berpasangan, maupun secara kelompok. Agar lebih menarik, guru dapat mengubahnya menjadi permainan tantangan, misalnya lomba membuat cerita tercepat atau cerita paling kreatif. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar mengembangkan alur cerita, tetapi juga ter dorong untuk berpikir imajinatif, menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan, dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media dadu bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus membantu meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas siswa.

Presepsi Media Dadu Cerita untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 31,6%, menjawab setuju sebanyak 41,6%, menjawab netral sebanyak 26,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

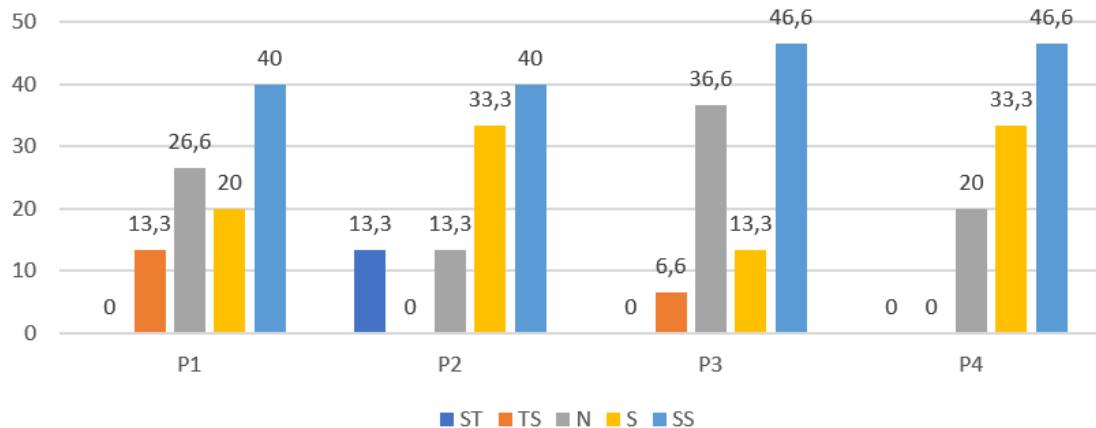
GRAFIK ANGKET



2. Kandungan Materi

Persepsi siswa pada aspek kandungan materi untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Pada aspek kandungan materi ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 45%, menjawab setuju sebanyak 25%, menjawab netral sebanyak 21,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 5%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3,3%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

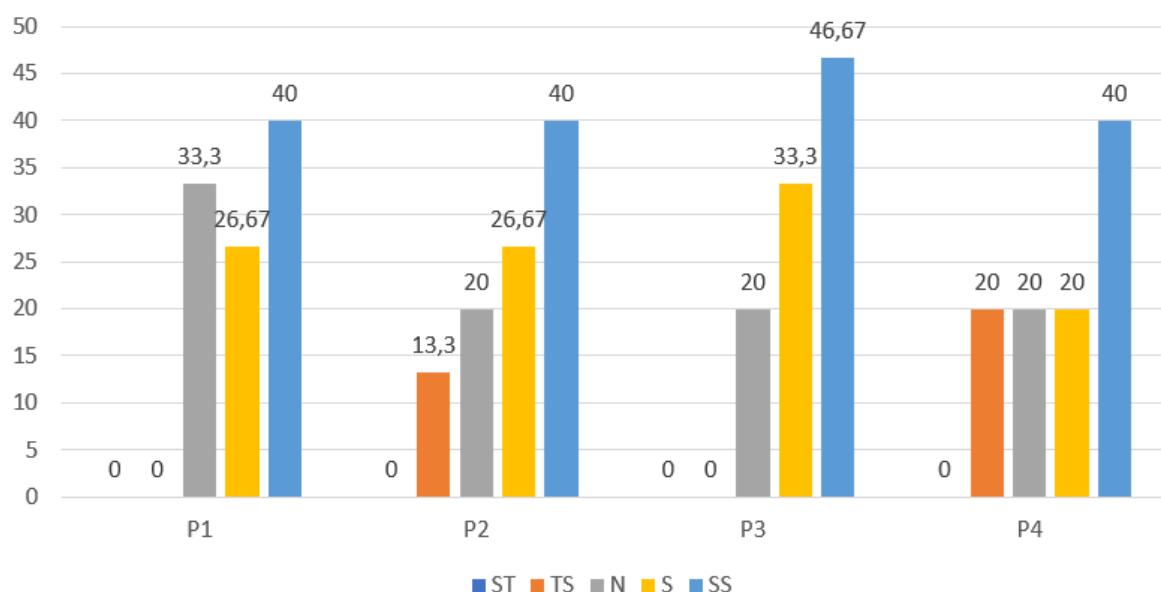
Grafik Angket



3. Desain Visual

Persepsi siswa pada aspek desain visual untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 41,6%, menjawab setuju sebanyak 26,6%, menjawab netral sebanyak 23,3%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,3%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

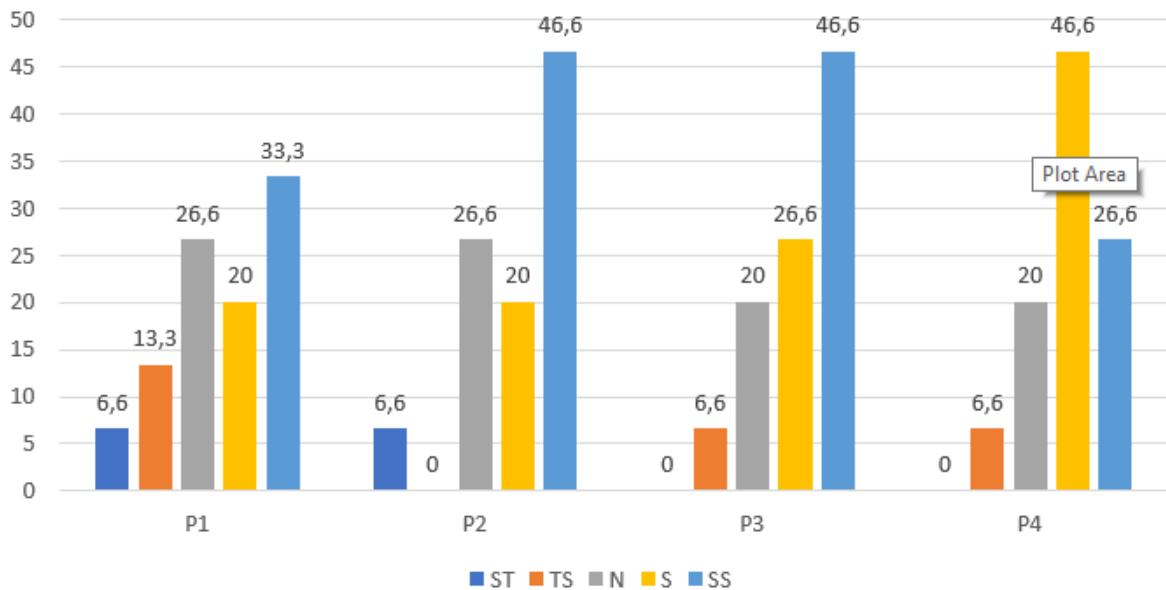
Grafik Angket



4. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran

Persepsi siswa pada aspek fungsi dan manfaat pembelajaran untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Pada aspek fungsi dan manfaat pembelajaran ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 38,3%, menjawab setuju sebanyak 28,3%, menjawab netral sebanyak 23,3%, menjawab tidak setuju sebanyak 6,6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3,3%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Grafik Angket



Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa Siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap media Dadu Cerita untuk pembelajaran menulis cerita pendek sebanyak 80 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap media Dadu Cerita untuk Pembelajaran menulis cerita pendek sebanyak 16 secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan presepsi Siswa terhadap media Dadu Cerita.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah media Dadu Cerita untuk Pembelajaran menulis cerita pendek memuat 1) kemudahan penggunaan dan navigasi 2) kandungan materi 3) desain visual 4) fungsi dan manfaat Pembelajaran sedangkan presepsi mahasiswa terhadap media dadu cerita untuk Pembelajaran menulis cerita pendek yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15.

REFERENSI

Adelliani, N., Najmah, & Rizal, F. (2022). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif*. Penerbit Salemba Medika.

Chandra, C. V., Ramadhani, T., & Yuliana, R. (2023). Analisis Penggunaan Virtual Background Seragam dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Analisis

Tematik. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi (JUST-SI)*, 1(2). <https://just-si.ub.ac.id/index.php/just-si/article/view/56>

Faradina, P. A., Zumrotun, E., & Wiranti, D. A. (2025). Pengembangan Media Dadu Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas 4 SD. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 421-434. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/20122/7314>

Heriyanto, H. (2019). Dari Kode ke Tema: Teknik Pengodean bagi Peneliti Kualitatif. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(2), 317-324. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/download/27889/12846>.

Heriyanto, H. (2019). Implementasi Thematic Analysis dalam Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 27-31. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/5211/2804>

Humaira, M. A., & Laeli, S. (2024). Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V dalam Menulis Karangan Narasi. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5189-5202. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/13089>

Kerti, I. W. (2020). *Mengenali dan menuliskan ide menjadi cerpen*. Bali: Surya Dewata (SD).

Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://jkd.komdigi.go.id/index.php/jskm/article/view/1407>

Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34. <https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/article/view/15/11>

Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>

Nuroh, E. Z. (2011). Analisis stilistika dalam cerpen. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 21-34. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.30>

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*.

Pirmanto, D., Jundillah, M. L., & Widagdo, K. A. (2016). Jenis Penelitian Menurut Kedalaman analisis data. *Journal of the American Chemical Society*, 77(21), 13. https://www.academia.edu/download/56066288/JENIS_PENELITIAN_MENURUT_KEDALAMAN.pdf.

Rahmatillah, S., Rahmati, U., Nufus, H., Safriana, S., & Novita, N. (2022). Pemanfaatan Alat Penumbuk Beras Tradisional Aceh (Jeungki) sebagai Media Pembelajaran

Fisika Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(2), 125-130.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/jpif/article/view/1952/1423>.

Rinawati, A. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya). <https://journal.um-surabaya.ac.id/>

Rumawatine, Z. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara

Simamora, R. H. (2009). *Buku ajar pendidikan dalam keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret, 6.

Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283-294.
<https://www.madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/92/62>.

WAFA, W. M. I., & Rahmawati, L. (2024). Analisis Kesulitan Menulis Cerita Pendek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Menteng Tahun Pelajaran 2023/2024 Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 3(2), 27-37.
<https://ejournal.upr.ac.id/index.php/SANGKALEMO/article/view/15170>