



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Desain dan Persepsi Guru pada Media Dadu untuk Menulis Pembelajaran Cerita Pendek

Ulfatun Fuadah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

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

ulfatunfuadah04@gmail.com

abstrak— Desain merupakan proses serta pola berpikir yang berperan dalam menghasilkan produk sesuai yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami desain dan persepsi guru terhadap media pembelajaran dadu cerita. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Data dikumpulkan melalui angket, dianalisis menggunakan analisis tematik, dan divalidasi melalui triangulasi sumber. Berdasarkan temuan penelitian, diketahui bahwa desain media dadu cerita mencakup 1) Kemudahan Penggunaan dan Navigasi 2) Kandungan Materi dan Kognisi 3) Desain Visual dan Estetika 4) Fungsi dan Manfaat Pembelajaran sedangkan persepsi guru terhadap media untuk membantu mengenal dan menghafal unsur-unsur cerita yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 35 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 7. Persepsi guru memperlihatkan bahwa banyak guru memberikan jawaban sangat setuju.

Kata kunci— Desain, Dadu Cerita, Cerita Pendek

Abstract— Design is a process and pattern of thinking that plays a role in producing the desired product. The purpose of this study is to understand the design and teachers' perceptions of story dice learning media. This study applies a qualitative method with an exploratory approach. Data were collected through questionnaires, analyzed using thematic analysis, and validated through source triangulation. Based on the research findings, it is known that the design of story dice media includes 1) Ease of Use and Navigation 2) Content and Cognition 3) Visual Design and Aesthetics 4) Learning Functions and Benefits, while teachers' perceptions of the media to help recognize and memorize story elements gave 35 strongly agree responses and 7 strongly disagree responses. Teachers' perceptions show that many students gave answers that strongly agree.

Keywords— Design, Story Dice, Short Stories

PENDAHULUAN

Desain merupakan proses serta pola berpikir yang berperan dalam menghasilkan produk sesuai yang diinginkan (Herdiyati, 2019). Sedangkan menurut pendapat Wahid (2023) desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru, bernilai, dan belum pernah dibuat sebelumnya. Kegiatan merancang serta menghasilkan sesuatu yang inovatif baik berupa media, produk, ataupun sistem yang berfungsi untuk menyederhanakan tugas, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi penggunaanya (Sofiana, 2024). Prinsip dalam desain yang menekankan pentingnya perencanaan dan kreativitas memiliki kesesuaian dengan kegiatan menulis, karena proses menulis pun membutuhkan penataan gagasan secara terstruktur untuk menghasilkan tulisan yang padu.

Menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat produktif (Marlina & Indihadi, 2020). Kemampuan ini dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling kompleks bila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya (Lestantiningsih, 2021). Menulis juga adalah sebagai proses menuangkan ide, gagasan, atau pemikiran ke dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran menulis dapat dimaknai sebagai penyampaian informasi melalui berbagai aktivitas yang bertujuan membantu peserta didik mengembangkan potensinya dengan mengubah rangkaian kata menjadi sebuah kalimat (Yusuf, 2017). Kesadaran akan pentingnya menulis sebagai sarana mengekspresikan ide dan mengembangkan potensi siswa mendorong penggunaan kegiatan menulis cerpen sebagai salah satu bentuk latihan dalam pembelajaran

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki peran yang sangat penting, salah satunya melalui kegiatan menulis cerita pendek. Cerpen yaitu salah satu bentuk karya sastra berupa prosa naratif fiktif yang menggambarkan peristiwa yang dialami tokoh, lengkap dengan konflik serta penyelesaiannya, namun disajikan secara ringkas dan padat (Noviyanti, 2020). Saifur & Rohman (2019) menjelaskan bahwa Cerpen adalah sebagai cerita singkat kurang dari 10.000 kata yang menghadirkan satu kesan dominan dan berfokus pada satu tokoh dalam satu situasi tertentu. Cerita pendek membatasi pembahasannya

pada satu unsur fiksi dalam cakupan yang sempit. Kependekan sebuah cerpen bukan semata-mata karena bentuknya lebih singkat daripada novel, melainkan karena ruang lingkup permasalahan yang dibahas sangat terbatas (Indah, 2022). Pembelajaran menulis cerpen akan lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang memudahkan proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu mencapai tujuan yang telah direncanakan (Nurfadhillah, 2021). Istilah “media” berasal dari kata Latin medium yang berarti perantara atau penghubung (Fadilah, 2023). Selain itu, media pembelajaran dapat pula berupa bahan ajar yang dirancang untuk mendukung mahasiswa dalam proses belajar mereka (Syamsiani, 2022). Media pembelajaran juga dapat dipandang sebagai alat pedagogis yang berfungsi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat penyampaian informasi menjadi lebih terstruktur serta membantu peserta didik menguasai konsep secara lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami. Melalui pemilihan media yang sesuai, guru dapat meningkatkan kualitas interaksi selama pembelajaran sehingga materi yang diberikan tidak hanya dipahami secara konsep, tetapi juga mampu diterapkan oleh siswa dalam situasi yang lebih nyata (Nurrita, 2018). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan sederhana untuk membantu mencapai tujuan belajar, dan salah satu yang dapat digunakan adalah media dadu cerita yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan bagi siswa.

Media dadu cerita bisa dijadikan salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Natalia, 2025). Dadu adalah media pembelajaran yang dibuat untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik (Hasnah, 2023). Menyatakan bahwa dadu bercerita merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi yang dilengkapi dengan gambar dan dirancang untuk mendorong perkembangan kreativitas serta imajinasi kognitif siswa. Media dadu cerita bisa dijadikan salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksplorasi. Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian eksplorasi karena berusaha menelusuri dan memahami secara lebih mendalam proses perancangan media dadu untuk pembelajaran cerita pendek serta pandangan guru terhadap penerapannya dalam kegiatan belajar. Penelitian ini tidak diarahkan untuk melakukan perbandingan data, menguji hipotesis, atau membahas satu kasus secara terperinci, melainkan untuk memperoleh gambaran awal mengenai efektivitas dan penggunaan media tersebut. Penelitian eksplorasi merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan cara menelusuri, menyelidiki, serta memperoleh pemahaman awal mengenai suatu fenomena yang masih jarang dikaji sebelumnya (Subagiya, 2023). Menurut Andyani (2016) penelitian eksplorasi dilakukan ketika peneliti ingin menggali informasi secara lebih mendalam tentang suatu permasalahan yang masih baru atau belum memiliki batasan yang jelas, sehingga hasilnya dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya. Tujuan penelitian eksplorasi adalah untuk memperoleh pengetahuan baru tentang suatu fenomena yang masih jarang dikaji, serta memperluas pemahaman terhadap konteks penelitian yang masih bersifat baru. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman awal mengenai pandangan, pengalaman, dan persepsi guru terhadap pemanfaatan media dadu dalam proses pembelajaran cerita pendek.

Partisipan pada penelitian ini terdiri atas 15 guru yang mengikuti mata kuliah Desain dan Persepsi Guru pada Media Dadu untuk Menulis Cerita Pendek. Pemilihan partisipan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa guru memiliki peran penting sebagai pendidik yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran menulis di sekolah. Melalui keikutsertaan para guru dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman, kesiapan, dan kemampuan mereka dalam mengevaluasi efektivitas media dadu sebagai alat bantu pembelajaran menulis cerita pendek. Selain itu, pemilihan partisipan ini juga dimaksudkan untuk menelusuri sejauh mana guru memiliki pandangan positif terhadap media dadu, serta bagaimana media tersebut dianggap bermanfaat dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui penggunaan angket. Instrumen angket yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 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. Saya tidak kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan media Dadu Cerita.					
	4. Media ini membantu saya memahami langkah-langkah menulis cerita pendek.					
Kandungan Materi dan Kognisi	1. Materi dalam media Dadu Cerita sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia.					
	2. Media ini membantu saya memahami unsur-unsur cerita pendek.					
	3. Penggunaan media Dadu Cerita membuat saya lebih mudah menuangkan ide dalam bentuk cerita.					

	4. Media ini meningkatkan daya imajinasi saya dalam menulis.					
Desain Visual dan Estetika	1. Tampilan media Dadu Cerita menarik dan berwarna.					
	2. Tulisan dan gambar pada media mudah dibaca dan dipahami.					
	3. Desain media membuat saya lebih bersemangat belajar.					
	4. Kombinasi warna dan bentuk dadu menarik perhatian saya.					
Fungsi dan Manfaat Pembelajaran	1. Media Dadu Cerita membuat pembelajaran lebih menyenangkan.					
	2. Media ini membuat kegiatan menulis menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.					
	3. Penggunaan media ini meningkatkan motivasi siswa untuk menulis cerita pendek.					
	4. 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 pada penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik (Thematic analysis). Teknik analisis tematik ini diadaptasi dari model Braun dan Clarke (2006). Menurut Suwandayani (2018) terdapat enam tahap dari teknik analisis tematik Tahap pertama, familiarisasi data yaitu peneliti membaca dan memahami seluruh data untuk mengenali pola awal yang muncul. Tahap kedua, pemberian kode yaitu peneliti memberi tanda pada bagian data yang relevan dengan fokus penelitian (Algivari, 2023). Tahap ketiga, mencari tema yaitu peneliti mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna menjadi tema awal. Tahap keempat, meninjau tema yaitu dilakukan untuk memastikan tema yang terbentuk sesuai dengan keseluruhan data. Tahap kelima, menamai dan mendefinisikan tema yaitu setiap tema harus memiliki makna yang jelas dan menggambarkan inti temuan penelitian (Hanannika, 2022). Tahap terakhir, menyusun laporan yaitu peneliti menyajikan hasil analisis secara runtut dan menghubungkannya dengan tujuan penelitian.

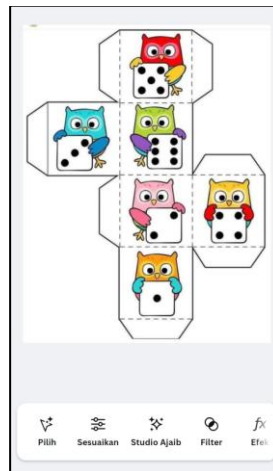
Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini diawali dengan tahap familiarisasi data, yaitu peneliti membaca dan memahami seluruh jawaban guru untuk mendapatkan gambaran umum mengenai persepsi mereka. Setelah itu, peneliti melakukan proses pengodean coding terhadap bagian data yang dianggap relevan dengan fokus penelitian. Kode-kode yang sudah diperoleh kemudian dikelompokkan menjadi beberapa tema awal yang menunjukkan adanya kesamaan makna atau pandangan. Ketika tema awal sudah terbentuk, peneliti meninjau kembali kesesuaian serta kejelasan hubungan antar tema agar tetap konsisten dan akurat. Selanjutnya, setiap tema diberikan nama dan definisi yang menggambarkan desain dan persepsi guru terhadap media dadu untuk pembelajaran cerita pendek. Pada tahap akhir, peneliti menyusun laporan analisis dengan menghubungkan hasil temuan dengan penggunaan media dadu sebagai pendukung pembelajaran cerpen di kelas.

Teknik validasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan metode untuk memastikan keabsahan data dengan membandingkan serta meninjau kembali informasi melalui beragam sumber data (Mulyandari & Susila, 2020). Pada penelitian mengenai desain dan persepsi guru pada media dadu untuk pembelajaran cerita menulis pendek ini, triangulasi dilakukan dengan mencocokkan hasil angket persepsi guru dengan data pendukung berupa kritik dan saran yang diberikan pada bagian akhir angket. Umpan balik tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat kejelasan, ketepatan, dan efektivitas media dadu berdasarkan pengalaman langsung para guru. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, namun juga diperkuat oleh tanggapan terbuka yang memberikan wawasan lebih menyeluruh mengenai persepsi guru terhadap media dadu dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

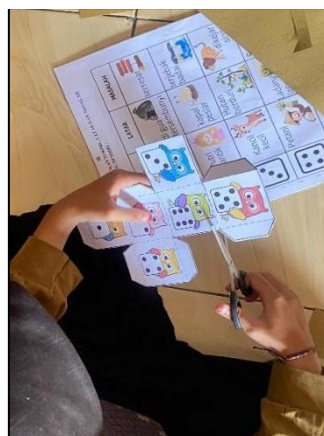
HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Dadu Cerita Untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

Pada tahap awal pembuatan media dadu untuk pembelajaran menulis cerita pendek, guru merancang tampilan setiap sisi dadu secara digital menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva. Dalam proses ini, guru memilih ilustrasi untuk karakter, latar, objek, dan kata kunci yang sesuai dengan materi pembelajaran, sekaligus memastikan setiap elemen visual mampu merangsang kreativitas dan membantu siswa mengembangkan alur cerita. Penataan gambar dan teks dilakukan dengan memperhatikan komposisi, keseimbangan, serta estetika agar media terlihat menarik dan mudah dipahami, didukung pemilihan warna cerah dan jenis huruf yang sederhana serta jelas. Ukuran desain juga disesuaikan secara presisi agar ketika dicetak, dilipat, dan dirakit dalam bentuk dadu, tidak ada bagian penting yang terpotong. Rancangan digital yang telah disempurnakan ini kemudian menjadi acuan utama dalam pembuatan dadu pada tahap berikutnya. Tahap ini dapat dilihat pada gambar di bawah.



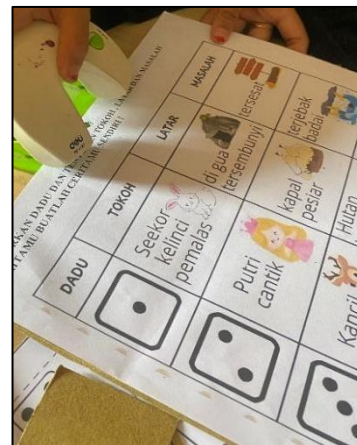
Setelah proses perancangan desain selesai dilakukan secara digital, tahap selanjutnya adalah mencetak hasil desain tersebut menggunakan printer dengan kualitas cetak yang baik. Pada tahap ini, guru memastikan setiap sisi dadu tercetak dengan warna yang cerah dan detail gambar yang tajam sehingga ilustrasi dapat terlihat jelas serta mudah dipahami oleh siswa saat digunakan dalam kegiatan belajar. Untuk menjaga ketahanan media, guru memilih kertas yang lebih tebal atau bahan khusus yang tidak mudah rusak, sehingga dadu dapat dimanfaatkan berulang kali tanpa cepat mengalami kerusakan. Selain itu, kesesuaian warna antara desain di layar dan hasil cetak juga diperiksa secara teliti agar tampilan akhir tetap menarik dan konsisten. Proses pencetakan ini menjadi langkah penting sebelum dadu dimasukkan ke tahap perakitan, sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah.



Tahap terakhir dilakukan setelah seluruh pola hasil cetak dipotong dengan rapi, kemudian dilipat dan direkatkan hingga membentuk dadu yang kokoh dan presisi. Guru memastikan setiap lipatan mengikuti garis pola agar dadu tidak mudah terbuka atau rusak saat digunakan. Setelah bentuk dadu selesai dirakit, guru menambahkan penandaan pada tiap sisi sesuai kategori unsur cerita, seperti “tokoh”, “latar”, “konflik”, “kejadian”, atau “kata acak”, yang berfungsi sebagai pemicu ide bagi siswa dalam menulis cerita pendek. Penandaan ini dilakukan menggunakan spidol berwarna agar mudah dibedakan dan terlihat jelas selama pembelajaran. Setelah semua sisi diberi label, guru melakukan pengecekan ulang untuk memastikan tidak ada kesalahan dan bahwa dadu cukup kuat untuk digunakan berulang kali. Dengan demikian, media dadu pun siap dimanfaatkan dalam kegiatan menulis, sebagaimana terlihat pada gambar di bawah.

Lemparkan dadu dan tentukan tokoh, latar, dan masalah ceritanya!
(Buatlah ceritanya sendiri!)

DADU	TOKOH	LATAR	MASALAH
	Seekor kelinci pemalas	di gua tersembunyi	tersesat
	Putri cantik	kapal pesiar	terjebak badai
	Kancil kecil	Hutan berdur	dikejar singa
	Petani	Ladang jagung	Bertemu Alien
	Anak kecil	Gurun pasir	Menemukan sumur ajaib
	Raja yang kejam	di istana	penyakit kulit



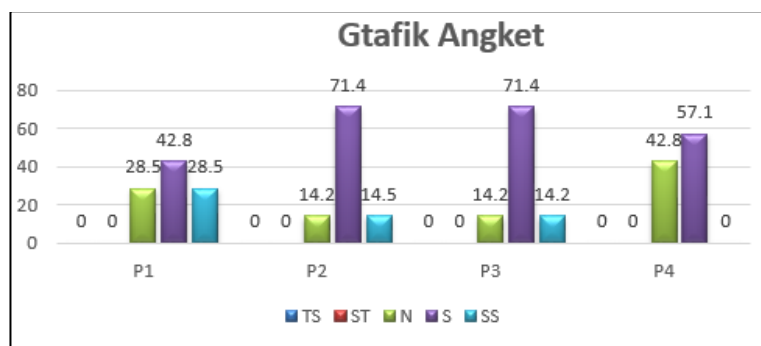
Cara menggunakan media dadu ini dilakukan dengan meminta siswa mengguncang dan melemparkannya, kemudian mengamati informasi yang muncul pada sisi atas dadu sebagai dasar pengembangan cerita pendek. Informasi tersebut dapat berupa tokoh, latar, konflik, kejadian, ataupun kata acak yang kemudian digunakan siswa untuk menentukan unsur-unsur cerita yang akan mereka tulis. Aktivitas ini dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok, sehingga memungkinkan terjadinya diskusi, pertukaran ide, dan kerja sama antarsiswa. Penggunaan dadu menjadikan pembelajaran lebih menarik karena adanya unsur

permainan yang mampu memicu kreativitas dan memunculkan ide secara spontan. Dengan cara ini, siswa lebih mudah mengembangkan imajinasi, menemukan inspirasi, dan meningkatkan kemampuan menulis mereka dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Persepsi Guru Pada Media *Dadu Cerita* Untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

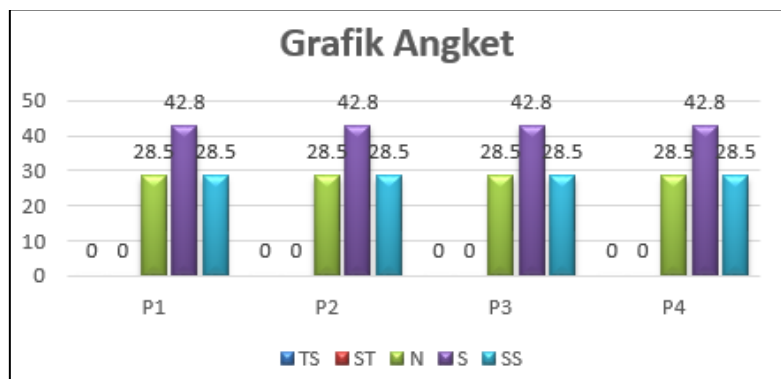
1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 14,2% , menjawab setuju sebanyak 60,7% menjawab netral sebanyak 25%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0% Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



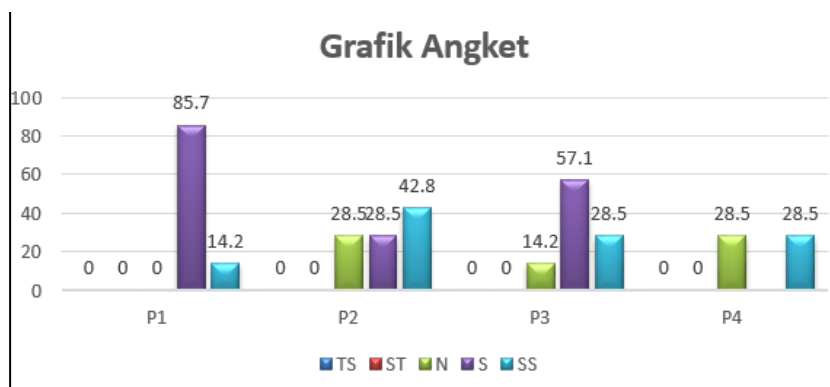
2. Kandungan Materi dan Kognisi

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kandungan Materi ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 28,5% , menjawab setuju sebanyak 42,8% menjawab netral sebanyak 28,5%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0% Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



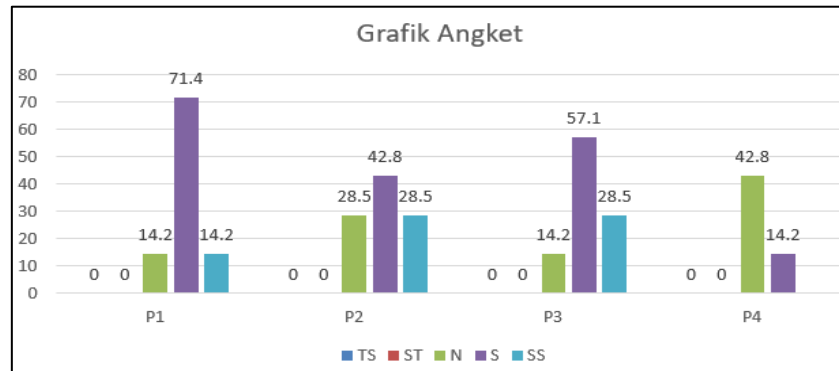
3. Desain Visual dan Estetika

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain visual ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 28,5%, menjawab setuju sebanyak 53,5% menjawab netral sebanyak 17,8%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0% Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



4. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek Fungsi dan Manfaat ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 28,5% , menjawab setuju sebanyak 46,4% menjawab netral sebanyak 25%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0% Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media dadu cerita untuk membantu mengenal dan menghafal unsur-unsur cerita sebanyak 35, sedangkan siswa yang memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media dadu cerita tersebut sebanyak 7. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana desain serta persepsi siswa terhadap media dadu cerita tersebut.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media dadu cerita untuk membantu mengenal dan menghafal unsur-unsur cerita memuat 1) Kemudahan Penggunaan dan Navigasi 2) Kandungan Materi dan Kognisi 3) Desain Visual dan Estetika 4) Fungsi dan Manfaat Pembelajaran sedangkan persepsi guru terhadap media untuk membantu mengenal dan menghafal unsur-unsur cerita yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 35 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 7. Persepsi guru memperlihatkan bahwa banyak siswa memberikan jawaban sangat setuju.

REFERENSI

- Ammukarromah, E. L., & Jumiatin, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran dadu abjad flanel untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(2), 193-206. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Davalenne, V. R., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas media dadu cerita dalam menulis cerita pendek bahasa Sunda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(3), 2976-2989. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6149>.

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- 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://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13089>
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari-Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689-1699. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3120>.
- Hasnah, H., Frasandy, R. N., & Yuliantika, S. (2023). Pengaruh media dadu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(2), 106-121. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i2.888>.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386. <https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>
- Indah, R. 2022. *Cara mudah menulis cerpen: Bahan ajar untuk tingkat SMA pelajaran bahasa Indonesia*. Indonesia: Guepedia.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109-115. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459>.
- Mulyandari, E., & Susila, H. (2020). Validasi data curah hujan satelit TRMM dan PERSIANN dalam analisis debit banjir rencana di DAS Telaga Lebur. *Jurnal Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 25(2), 16-22. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., Aghnia, S. F., & Yuliani, Y. (2020). Meningkatkan daya pemahaman melalui media cerita pendek siswa kelas VIII SMP Alam Karawang. *Proceedings Universitas Pamulang*, 1(2), 249-253. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25636>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>.
- Natalia, S. A. N., Kustiawan, U., & Astuti, W. (2025). Efektivitas pemanfaatan media dadu putar “Kantong Ajaib” dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4–5 tahun. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36-47. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.432>.

- Rohman, S. (2019). *Pembelajaran cerpen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35-44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.
- Sofiana, Y. (2014). Pemahaman critical thinking, design thinking dan problem solving dalam proses desain. *Humaniora*, 5(2), 649-654. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3120>.
- Subagiya, B. (2023). Eksplorasi penelitian pendidikan agama Islam melalui kajian literatur: Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 304-318. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3.14113>
- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis perencanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78-88 <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214v>
- Lestantiningsih, E., & Dalam, M. A. D. K. M. A. Keterampilan menulis 1. Pengertian menulis. *INSTITUT AGAMA ISLMA NEGERI (IAIN) METRO 1445 H/2025 M*, 11. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>.
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., & Iskandar, D. (2017). *Keterampilan menulis: pengantar pencapaian kemampuan epistemik*. Syiah Kuala University Press.
- Wahid. A. (2023). *Buku ajar konsep dasar PKN SD*. Yogyakarta: Samudra Biru.