



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

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



Efektivitas Model Project Based Learning berbantuan Media Website Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Teks Sederhana dengan Huruf Kapital dan Tanda Baca

Reva Amelia Agustina¹(✉), Cahyo Hasanudin²,

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

agustinarevaamelia@gmail.com

abstrak – Keterampilan menulis ialah kemampuan siswa mengekspresikan ide dan pengalaman secara tertulis. Tujuan penelitian ini untuk meneliti efektivitas model *project based learning* berbantuan website interaktif terhadap keterampilan menulis teks sederhana dengan huruf kapital dan tanda baca. Metode yang diterapkan *quasi-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian mengungkapkan ada peningkatan nilai yang signifikan dari nilai rata-rata 41,11 menjadi 93,33. Nilai N-Gain 0,88 ada pada kategori tinggi, sementara hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} 16,327 > t_{tabel} 2,144$. Simpulan pada penelitian ini ialah penerapan model *project based learning* berbantuan website interaktif ini efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks sederhana dengan huruf kapital dan tanda baca.

Kata kunci – Keterampilan Menulis, Teks Sederhana, *Project Based Learning*, Website Interaktif

Abstract – Writing skills are students' ability to express ideas and experiences in writing. The purpose of this study was to examine the effectiveness of the interactive website-assisted project-based learning model on the skills of writing simple texts with capital letters and punctuation. The method applied was quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. The results of the study revealed a significant increase in scores from an average of 41.11 to 93.33. The N-Gain value of 0.88 is in the high category, while the t-test results showed $t_{count} 16.327 > t_{table} 2.144$. The conclusion of this study is that the application of the interactive website-assisted project-based learning model is effective in improving the skills of writing simple texts with capital letters and punctuation.

Keywords – Writing Skills, Simple Text, Project Based Learning, Interactive Website

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang memungkinkan siswa menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman melalui bahasa tulis (Putri & Taufik, 2024). Keterampilan menulis aktivitas motorik dalam menggunakan alat tulis untuk menghasilkan bentuk tulisan yang bermakna (Mustari dkk., 2020). Menurut Ramly dkk. (2024) bahwa keterampilan menulis ialah kapasitas seseorang untuk menuangkan berbagai ide dan pikirannya melalui bahasa tulis secara jelas, teratur, dan efektif untuk menyampaikan pemikiran serta memengaruhi pembaca.

Tujuan keterampilan menulis adalah mendorong siswa agar mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk mengemukakan serta memperluas ide atau gagasan secara tertulis yang terstruktur dan mudah dipahami. (Dayu & Anggrasari, 2018). Mustikowati & Wijayanti (2016) menyatakan bahwa dengan menulis, seseorang mampu mengasah kecerdasan, mengasah inisiatif dan inovasi, memperdalam rasa percaya diri, serta menstimulasi motivasi dan kecakapan untuk menghimpun berbagai pengetahuan. Pada jenjang sekolah dasar kegiatan menulis biasanya diawali dengan latihan membuat teks sederhana (Septianingsih & Purwati, 2024).

Teks sederhana merupakan teks yang memuat informasi utama dalam bentuk struktur dasar, serta disusun menggunakan satu pola kalimat yang tidak kompleks (Hadian dkk., 2018). Teks sederhana biasanya menggunakan kalimat tunggal, yaitu kalimat yang dibangun oleh satu klausa (Safitri dkk., 2023). Pada praktiknya, kemampuan menulis teks sederhana pada siswa sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penerapan huruf besar dan tanda baca, sehingga teks dihasilkan tidak sepenuhnya sama dengan kaidah penulisan yang benar (Dunggio dkk., 2025). Menurut Ranty (2021) kondisi itu bisa diselesaikan melalui model pembelajaran yang memacu aktivitas dan inovasi siswa, yaitu Project Based Learning (PjBL).

PjBL ialah model pembelajaran berorientasi proyek yang menempatkan siswa pada situasi permasalahan nyata dan bermakna, sehingga mereka dapat bekerja secara kolaboratif untuk menemukan solusi sekaligus menjadikan proses belajar terasa lebih hidup (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023). Project Based Learning (PjBL) memfokuskan keaktifan melalui pengerjaan proyek yang autentik dan sesuai dengan konteks kehidupan nyata (Budiarti dkk., 2024). Proyek dalam model ini dipadukan dengan pertanyaan pemicu yang bersifat menantang, sehingga dapat diarahkan pada kegiatan penyelidikan dan membantu siswa dalam menerapkan pengetahuan yang dimilikinya (Suyanto, 2023). Project Based Learning memungkinkan mereka belajar secara mandiri melalui pengalaman langsung dengan guru sebagai fasilitator (Safitri dkk., 2025).

Project Based Learning (PjBL), membuka ruang kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitas dan peran aktif. Keaktifan belajar siswa menjadi aspek dasar yang sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran (Sulifah dkk., 2025). Penerapan model pembelajaran ini mendorong siswa agar lebih berani mengemukakan pendapat dan mampu bekerja sama (Suyanti dkk., 2023). Project Based Learning mampu menciptakan pembelajaran atraktif dan konstruktif, serta mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator (Martati, 2022). Dalam penerapan model pembelajaran yang inovatif, diperlukan media yang efektif dan selaras dengan perkembangan teknologi saat ini (Shabrina dkk., 2025).

Salah satu media tersebut adalah website interaktif yang dapat menjadi pendukung pada pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (Martha dkk., 2024).

Website merupakan kumpulan laman yang memuat berbagai informasi seperti teks, gambar, audio, dan elemen lain yang bisa diakses menggunakan jaringan internet (Hasanudin, 2025). Website interaktif merupakan situs yang dapat menampilkan berbagai bentuk multimedia dengan memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan interaktivitas (Ronaldo, 2022). Website interaktif sering disebut sebagai Website Generasi 2.0 atau Web 2.0, di mana setiap pengguna dapat berpartisipasi dengan memberikan pertanyaan, jawaban, pendapat, gagasan, dan sebagainya (Albantani, 2021). Website ini tergolong dalam jenis website dinamis karena kontennya terus diperbarui secara berkala (Abdulloh, 2022).

Website dirancang dengan tampilan interaktif, mudah diakses, serta dapat dimanfaatkan secara mandiri baik oleh siswa maupun guru (Adiwibowo dkk., 2025). Penggunaan website membuat siswa belajar secara fleksibel (Ardhianti, 2025). Website berperan sebagai media belajar pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya dan memperluas pemahaman siswa terhadap materi secara mendalam dan sistematis. Materi yang disajikan dengan teratur serta dapat diakses kapan pun memungkinkan siswa untuk meninjau kembali pelajaran dan mempelajari ulang bagian-bagian yang masih belum mereka kuasai. Berikut disajikan tampilan website yang diterapkan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.



Gambar 1. Website Interaktif

Website ini bisa dibuka pada peramban dibawah ini.
<https://sites.google.com/view/mediapembelajarankelas1dan2sd/home>

Dalam pelaksanaannya, website tersebut menyediakan materi pembelajaran yang interaktif serta berbagai latihan yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa (Kami dkk., 2023). Materi yang tersedia dalam website dapat memperluas pemahaman materi di luar kegiatan pembelajaran tatap muka (Waty, 2023). Dengan fitur-fitur yang ditawarkan, siswa dapat aktif berpartisipasi selama pembelajaran dan memperoleh pengalaman menarik serta penuh makna (Ali dkk., 2024). Hal ini sesuai dengan pembelajaran modern yang menuntut keaktifan siswa,

sehingga penggunaan website dapat mendukung belajar yang bermakna. Selaras dengan fungsi website interaktif. Adapun sintak pembelajaran PjBL berbantuan website interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Project Based Learning

Konsep	Implementasi Model Project Based Learning berbantuan Media Website Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Teks Sederhana dengan Huruf Kapital dan Tanda Baca
belajar diawali dengan pertanyaan dasar	Diawali dengan pertanyaan pemicu yang mengarahkan siswa pada tema teks sederhana, termasuk ketepatan penerapan huruf kapital dan tanda baca melalui website interaktif.
Merancang rencana untuk proyek	Siswa menyusun rencana proyek terkait penulisan teks sederhana, mulai dari menentukan isi tulisan hingga aspek kebahasaan seperti huruf kapital dan tanda baca.
Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	Jadwal kegiatan dibuat bersama untuk mengatur proses menulis, mulai dari melihat contoh di website interaktif, membuat draf, hingga memperbaiki kesalahan huruf kapital dan tanda baca.
Memantau pelaksanaan dan kemajuan proyek	Selama proyek berlangsung, aktivitas siswa dipantau, termasuk perkembangan kemampuan mereka dalam menulis teks sederhana.
Menilai hasil	Penilaian dilaksanakan guna melihat ketercapaian kompetensi, memantau kemajuan siswa terkait pemahaman menulis teks sederhana.
Mengevaluasi pengalaman belajar	Siswa merefleksikan pengalaman mereka menulis teks sederhana menggunakan website interaktif, termasuk pemahaman tentang kapitalisasi dan tanda baca.

(dikembangkan dari teori Lubis dkk., 2023)

Jadi penelitian ini perlu dilaksanakan karena untuk mengetahui efektivitas model project based learning berbantuan website interaktif terhadap keterampilan menulis teks sederhana dengan huruf kapital dan tanda baca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-experimental cenderung lebih efisien dalam hal waktu dan energi tanpa memerlukan pembentukan acak kelompok eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini menerapkan desain *one-group pretest-posttest design*. Menurut Muhandis & Riyadi (2023) *one-group pretest-posttest design* yaitu metode terbatas, hanya melibatkan satu kelompok eksperimen dengan mencocokkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Adapun gambar desain penelitian bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* (William & Hita, 2019)

Partisipan pada penelitian ini ialah siswa kelas 2 dengan jumlah siswa 15. Alasan pemilihan partisipan ini adalah Siswa kelas 2 punya karakteristik sesuai dengan fokus penelitian, yaitu sedang mempelajari terkait teks sederhana dengan huruf kapital dan tanda baca yang menjadi fokus intervensi pada studi ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen Tes

Indikator	Pedoman Penskoran
Penggunaan Huruf Kapital	<p>3 = Baik Huruf kapital sudah tepat dan konsisten sesuai kaidah EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Penulisan awal kalimat, nama orang, Tuhan, agama, tempat, dan negara dilakukan dengan benar.</p> <p>2 = Cukup Ditemukan sejumlah ketidaktepatan pada pemakaian huruf besar, seperti pada kalimat pembuka atau nama orang.</p> <p>1 = Kurang Penerapan huruf kapital banyak yang tidak sesuai kaidah. Penulisan awal kalimat, nama diri, dan istilah penting sering salah atau diabaikan, sehingga tulisan sulit dibaca dengan benar.</p>
Penggunaan Tanda Baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru)	<p>3 = Baik Penggunaan tanda baca sudah tepat dan sesuai fungsi. Tanda titik (.), koma (,), tanya (?), dan</p>

	<p>seru (!) digunakan dengan benar sehingga tulisan mudah dipahami dan maknanya jelas.</p> <p>2 = Cukup</p> <p>Masih ditemukan sejumlah ketidaktepatan dalam pemakaian tanda baca. Namun, makna tulisan masih bisa dipahami dengan baik.</p> <p>1 = Kurang</p> <p>Banyak kesalahan dalam penggunaan tanda baca atau bahkan tidak digunakan sama sekali. Tulisan menjadi kurang jelas dan sulit dipahami maknanya.</p>
--	---

Teknik analisis data melalui N-Gain seperti berikut.

$$< g > = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}} \text{ (Pratiwi, 2016) (1)}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Uji statistik pada penelitian ini memakai Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) memakai rumus berikut.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

$$df = n-1 \text{ (Rahmani, Risnawati, \& Hamdani, 2025) (2)}$$

Berdaskan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut: t = Nilai t hitung, \bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media website interaktif terbukti memberi partisipasi pada perkembangan hasil belajar siswa pada kelas yang diteliti. Peningkatan tersebut tercermin dari perbandingan nilai pretest dan posttest, di mana data pada tabel di bawah menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik setelah pembelajaran dengan bantuan website interaktif diterapkan.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posstest

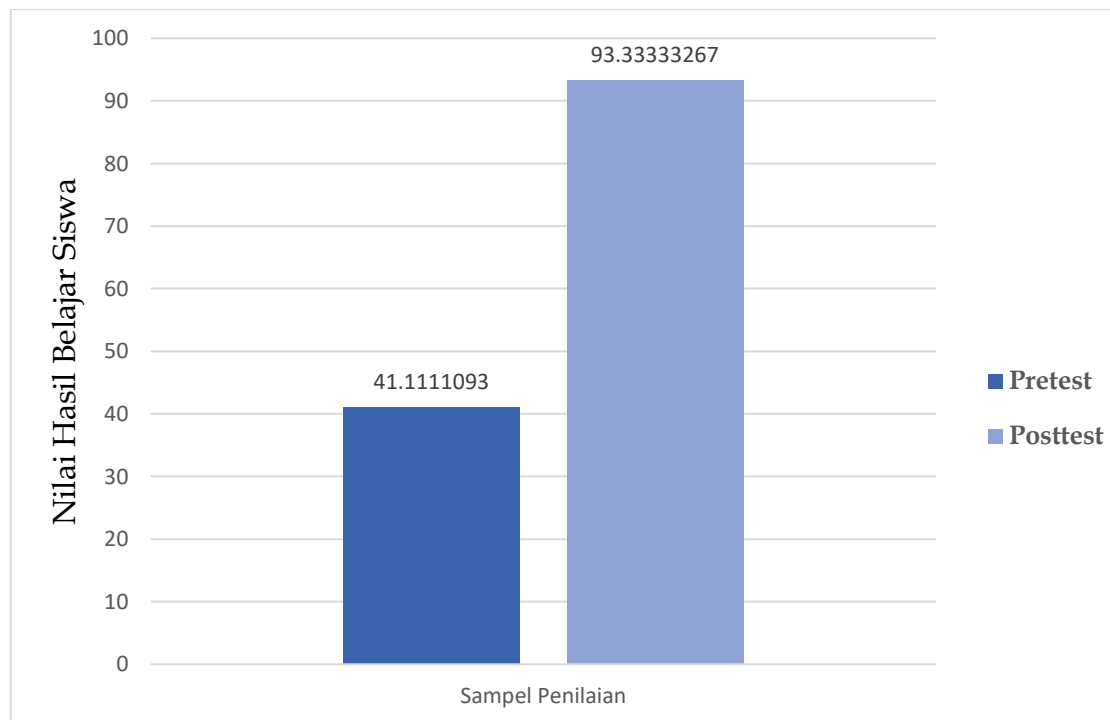
Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (n)	15	15
Jumlah Nilai	616,66664	1399,99999
Nilai Tertinggi	50	100
Nilai Terendah	33,33333	66,66667
Rata-rata (\bar{X})	41,1111093	93,3333327
Standar Deviasi (s)	8,31479586	10,1835018
Varians (S^2)	69,1358301	103,70371

Nilai posttest setelah penerapan media website interaktif terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Penggunaan website interaktif pada tahapan belajar mempermudah peserta didik paham materi, terutama saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini terjadi karena penjelasan mengenai keterampilan menulis teks sederhana dengan penerapan huruf kapital serta tanda baca pada website interaktif telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Website interaktif dalam penelitian ini berperan membantu siswa memahami penulisan teks sederhana yang mengacu pada aturan huruf kapital dan tanda baca melalui penyajian materi, contoh, serta langkah-langkah yang tersusun runtut. Video yang disertakan di dalam website turut mendukung pemahaman karena menyajikan contoh secara langsung dan dapat dihentikan atau diputar ulang ketika siswa belum menguasai bagian tertentu. Kombinasi antara teks dan fitur interaktif membuat proses belajar lebih menarik serta mendorong siswa membangun pemahaman secara mandiri.

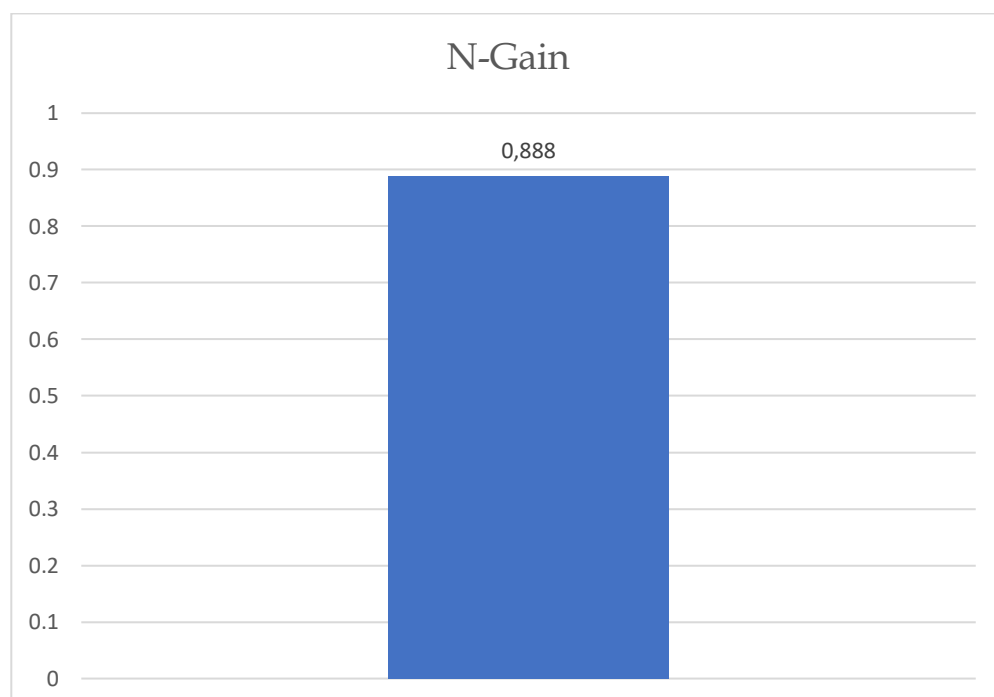
Menurut penjelasan Salam (2015) website interaktif adalah media pembelajaran efektif karena memungkinkan siswa belajar mandiri secara lebih aktif melalui kegiatan mengamati, mencoba, dan mempraktikkan materi. Media ini juga mempercepat proses belajar serta memperkaya pemahaman siswa melalui berbagai sumber belajar tambahan yang tersedia. Selain itu, website interaktif dianggap sebagai media pembelajaran praktis serta mudah dioperasikan dan dipahami oleh pendidik maupun peserta didik (Prayudi & Anggriani, 2022).

Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media website interaktif terlihat dari lonjakan nilai sebesar 52,2222234, di mana rata-rata pretest yang awalnya 41,1111093 meningkat menjadi 93,3333327 pada posttest. Kenaikan ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif melalui pemanfaatan website interaktif, sebagaimana tergambar pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar

Sementara itu, hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,888, yang dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik Nilai N-Gain

Berdasarkan grafik nilai N-Gain, terlihat kenaikan rata-rata sampel penelitian menempati kategori tinggi. Kategori ini memperlihatkan kebanyakan siswa memiliki

potensi yang baik untuk menguasai materi pembelajaran. Melalui penggunaan website interaktif, proses belajar menjadi lebih mudah diikuti sehingga hanya sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan materi yang disajikan. Menurut Said dkk. (2023) media pembelajaran interaktif mampu mengarahkan fokus siswa dan mendukung mereka berkonsentrasi pada materi yang dipelajari.

Hasil statistik uji t berpasangan Paired Sample t-test dapat dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Statistik Uji t

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
Mean	93,33333	41,11111
Variance	111,1111	74,0741
Observations	15	15
Pearson Correlation	0,174964	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	16,32799	
P(T<=t) one-tail	8,24E-11	
t Critical one-tail	1,76131	
P(T<=t) two-tail	1,65E-10	
t Critical two-tail	2,144787	

Berdasarkan data diatas karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka h_0 yaitu $16,327 > 2,144$ ditolak. Data tersebut memberi gambaran bahwa perbedaan yang ada tergolong signifikan, di mana rata-rata keterampilan menulis teks sederhana dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca siswa setelah pembelajaran menggunakan model PjBL lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkannya model tersebut. Menurut Laoh dkk. (2024) PjBL terbukti bisa memberi kontribusi untuk mengoptimalkan keterampilan menulis. Media interaktif dapat memberi respons langsung pada pengguna atau siswa, sehingga memiliki potensi besar sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efisien di berbagai jenjang pendidikan (Ali dkk., 2025).

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat bahwa $t_{0,05;15} = 16,327$ dan $t_{tabel} = 2,144$ sehingga nilai t_{hitung} lebih tinggi dibanding dengan t_{tabel} , jadi kesimpulannya penggunaan model project based learning berbantuan website interaktif bisa menumbuhkan kemahiran siswa saat menulis teks sederhana dengan huruf kapital dan tanda baca, maka pembelajaran dengan model tersebut efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2022). *7 Materi Pemrograman Web untuk Pemula 2: PHP & MariaDB*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Adibowo, D. L., Emilia, A., Sa'id, I. B., Ratno, P. P., Maiyanti, A. A., & Anggraini, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(2), 1155–1165. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456>
- Albantani, M. A. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktik Media Sosial*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ali, A., Maniboey, C. L., Megawati, R., Djarwo, F. C., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Venica, D. S., Aini, W., & Hidayat, F. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ardhianti, N. A. (2025). Aplikasi Simdif (Simple Different): Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 11(1), 11–24. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.vi.268>
- Budiarti, S. I., Wabiser, D. Y., & Mawene, A. (2024). *Inovasi PBL dan PjBL (Berbasis Kontekstual Papua)*. Surakarta: CV Pajang Putra Wijaya.
- Dayu, D. P. K., & Anggrasari, L. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 21–32. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i1.114>
- Dunggio, R. F., Pulukadang, W. T., Monoarfa, F., Husain, R., & Husain, R. I. (2025). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Melalui Media Video Animasi Pada Siswa. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(2), 336–343. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i2.5453>
- Hadian, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan media big book untuk meningkatkan keterampilan membaca kalimat sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Hasanudin, C. (2025). *Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran berbasis Teknologi*. Lombok: Seval Literindo Kreasi.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School?. *International Research Journal of*

- Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394.
<https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.
- Kami, P., Ulya, R., Fikri, M., Septianto, T. W., Oktavia, Y., Handayani, D. F., Arianto, T., Noprina, W., Handayani, N. D., Irfadila, M. S., Septiani, N. A., Simanjuntak, D. S. R., Amalia, N., & Susanti, S. (2023). *Pembelajaran Bahasa di Era Digital*. Padang: CV Gita Lentera.
- Laoh, D., Rindengan, M., & Liando, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Di Kelas II SD Bintau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 999-1009.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11560811>
- Lubis, M. A., Hamidah, H., & Azizan, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran Ppkn di Sd/Mi Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 1-22. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14907>
- Martha, J. A., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Inovasi Website Notion Sebagai Platform Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 605-616.
<http://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/23521>
- Muhandis, A. A. M., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach pada Training Quality Dojo dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design: Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach pada Training Quality Dojo dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98-106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Mustari, L., Indihadi, D., & Elan, E. (2020). Keterampilan menulis anak 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 39-49.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27195>
- Mustikowati, D., & Wijayanti, E. (2016). Meningkatkan semangat membaca dan menulis siswa sekolah dasar dengan permainan kata bersambut. *Briliant: Jurnal riset dan konseptual*, 1(1), 39-42. <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42-50.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.272>
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>

- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9-18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Putri, A. S. A., & Taufik, T. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Melalui Strategi Pembelajaran Imla'. *Mahira*, 4(1), 35-50. <https://www.jurnal.iairm-ngabar.ac.id/index.php/mahira/article/view/921>
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Ramly, R., Soulisa, I., Sasmayunita, S., Sabriadi, R., Nukuhaly, A. N., Suriana, S., Budiharsono, A., Wahida, W., Suhartina, S., Juniati, S. (2024). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Ranty, S. (2021). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Di Sekolah Dasar. *Scholastica Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 4(2). <https://doi.org/10.31851/sj.v4i2.5954>
- Renaldo, A. (2022). Perancangan Website Interaktif Mengenai Gedung Joang 45 Jakarta. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, 1. <https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.30>
- Safitri, J. A., Hasanudin, C., & Sutrimah, S. (2025). Analisis Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa pada Model Pembelajaran Project Based Learning. *Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1232-1240. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1523>
- Safitri, L., Widyadhana, W., Salsadila, A., Ismiyanti, M., Utomo, A. P. Y., & Yuda, R. K. (2023). Analisis kalimat teks anekdot pada buku bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka. *Journal of Creative Student Research*, 1(2), 396-414. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1876>
- Said, A. R., Iriansyah, H. S., & Huzaefah, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 544-558. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>
- Salam, D. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi Pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 3(2). <https://doi.org/10.26740/jptn.v3n2.p%p>
- Septianingsih, E., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Big Book Teks Sederhana B

- erbasis Model Cooperative Integrated Reading And Composition Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas 2 Sd Negeri 1 Pasuruhan Banjarnegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 221-234. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20589>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120-131. <http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Sulifah, A. S., Nuryatin, T., & Mursidik, E. M. (2025). Upaya Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD Kelas IV. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 35–39. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.156>
- Suyanti, S., Khairunnisa, A., & Nurkholilah, L. (2023). *Prosiding Seminar Nasional PGMI dan PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan: Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di MI/SD dan PIAUD. Padangsidimpuan: Program Studi Pgmi Dan Program Studi Piaud Uin Syech Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.*
- Suyanto, S. (2023). *Inovasi dan Difusi Inovasi Pendidikan Pendidikan Biologi*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i1.5683>
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>