

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN MELALUI MEDIA DESAIN GRAFIS PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Sayekti Buhohang<sup>1</sup>, Wiwy T. Pulukadang<sup>2</sup>, Rusmin Husain<sup>3</sup>, Fidyawati Monoarfa<sup>4</sup>,  
Rustam I. Husain<sup>5</sup>

FIP, PGSD Universitas Negeri Gorontalo<sup>12345</sup>

e-mail: [sayektibuhohang@gmail.com](mailto:sayektibuhohang@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa kelas II SDN 9 Kaidipang, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, melalui penerapan media pembelajaran berbasis desain grafis. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya keterampilan menulis karangan siswa, yang ditunjukkan oleh kurangnya pencapaian indikator pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes tertulis, dan dokumentasi hasil kerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis siswa dari siklus ke siklus. Pada siklus I pertemuan pertama, hanya 3 dari 11 siswa (27%) yang mencapai kriteria ketuntasan, meningkat menjadi 5 siswa (45%) pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 7 siswa (64%), dan pada pertemuan kedua mencapai 9 siswa (82%). Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media desain grafis secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa secara aktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Menulis Karangan, Media Desain Grafis

### ABSTRACT

This study aims to improve the essay writing skills of second-grade students at SDN 9 Kaidipang, North Bolaang Mongondow Regency, through the implementation of graphic design-based learning media. The problem addressed in this study is the low level of students' writing skills, as indicated by their inability to meet the learning indicators of the Indonesian language subject. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques included observation, written tests, and documentation of student work. The results showed a progressive improvement in students' writing abilities across the cycles. In the first cycle, only 3 out of 11 students (27%) met the success criteria in the first meeting, increasing to 5 students (45%) in the second meeting. In the second cycle, 7 students (64%) achieved the criteria in the first meeting, and 9 students (82%) in the second meeting. These findings demonstrate that the use of graphic design media can significantly enhance students' essay writing abilities. Therefore, this medium is considered effective and appropriate as an alternative strategy for teaching Indonesian language at the elementary level to promote literacy skills in an engaging and meaningful way.

**Keywords:** Composition Writing, Graphic Designs Media

### PENDAHULUAN

Bahasa memiliki empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, Membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan tahapan akhir yang dikuasai siswa, karena siswa dapat

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

menulis dengan baik apabila serangkaian tahapan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara dan membaca), telah dikuasai siswa. Kemampuan menulis adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa pada tahap awal pendidikan. (Zulela et al., 2017) Menulis tidak hanya membantu siswa dalam menyampaikan ide dan informasi, tetapi juga memperkuat keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan kreativitas. Pada usia ini, siswa berada dalam fase perkembangan literasi awal, di mana mereka mulai mengenali huruf, kata, dan struktur kalimat sederhana. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis adalah menjaga minat dan motivasi siswa agar tetap terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis mereka.

Menulis mencakup beberapa keterampilan sekaligus, yakni mengidentifikasi pernyataan, mengorganisasikan pernyataan pendukung, memeriksa kembali, serta memperbaiki tulisan. (Chamidah, 2022) Menulis adalah kemampuan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Karangan adalah suatu karya tulis hasil yang mengungkapkan gagasan atau ide yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan disampaikan kepada pembaca untuk dipahami dan merasakan apa yang dialami oleh penulis. Menulis karangan adalah aktivitas mengungkapkan ide, gagasan, atau perasaan melalui rangkaian kata-kata yang terstruktur. (Suyuti & Zulianto, 2016) Karangan bisa berbentuk esai, cerita pendek, artikel, atau tulisan lainnya yang memiliki tujuan tertentu. Dalam menulis karangan, penulis harus memperhatikan beberapa elemen penting, seperti tema, alur, tokoh, setting, dan gaya bahasa. Menulis karangan sederhana adalah kegiatan yang produktif dimana kegiatan yang kita lakukan mencakup berbagai hal semisal merangkai atau menyusun kalimat menyusun kalimat menjadi sebuah paragraph yang dipadukan dengan topik atau tema tertentu untuk memperoleh hasil akhir yaitu sebuah karangan sederhana (Hilmi et al., 2018).

Proses berlatih menulis karangan tersebut dapat dilakukan oleh siswa secara formal melalui pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak SD, pembelajaran menulis merupakan salah satu objek keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan, terutama dalam mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan melalui karangan. (Abidin, 2012) menyatakan bahwa “menulis memiliki kesamaan makna dengan mengarang, yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.” Sejalan dengan pendapat di atas, maka menulis adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk “menuangkan gagasan ataupun pengalaman dalam bentuk tulisan kepada pembaca”

Rendahnya kemampuan menulis siswa akan menjadi permasalahan yang serius. Dibandingkan dengan kemampuan membaca, kemampuan menulis mempunyai posisi yang amat krusial dalam tahapan sekolah dasar. Sudah banyak siswa yang tetap diluluskan dari sekolah dasar walaupun tidak bisa membaca dan menulis karena beberapa faktor dan itu akan lebih menyulitkan oleh para guru SMP karena mereka akan memberi pelajaran dasar lagi seperti mengajarkan membaca dan menulis (Rahmawati et al., 2018). Ada beberapa pokok permasalahan dari rendahnya kemampuan menulis karangan ini yaitu Rendahnya kemampuan menulis siswa menunjukkan kemampuan yang kurang dalam menulis karangan, yang ditandai dengan kesulitan dalam menyusun kalimat secara rapih dan teratur, Proses pembelajaran berlangsung membosankan dan monoton dimana guru menulis di papan tulis dan diikuti oleh siswa dan Kurangnya Pemanfaatan media dalam pembelajaran yang bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Rendahnya kemampuan menulis siswa terlihat dari observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas II SDN 9 Kaidipang. Bahwa dari 11 Siswa ada 3 sampai 5 orang yang kemampuan menulisnya cenderung kurang baik. Kurang baiknya meliputi, tidak bisa menyesuaikan kecepatan menulis seperti teman-temannya, belum tahu menempatkan huruf capital yang benar, belum tahu menggunakan tanda baca dengan baik dan benar, belum bisa menempatkan hasil tulisan tepat pada garis buku.

(Putri et al., 2024) Selain penggunaan media pembelajaran dapat merangsang cara berpikir siswa sebagai upaya mengembangkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk menyampaikan ajaran menjadi lebih praktis. Kemajuan teknologi yang semakin pesat di era digital, teknologi komunikasi ini dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sumber media digital elihat pentingnya menulis, maka penting bagi guru untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa melalui metode atau media yang mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa di sekolah dasar adalah media Desain Grafis. Media ini dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi melalui proses yang populer dan mudah dipahami. Media Desain Grafis ini mempunyai ciri khas berupa perpaduan gambar dan kata, serta disusun menjadi suatu alur cerita sehingga informasi dapat diterima dengan mudah.

Hampir sama dengan media digital lainnya media desain grafis ini sendiri didasari oleh penggunaan aplikasi canva namun dibalut dengan navigasi system yang hampir sama dengan ponsel dan memudahkan siswa untuk mengakses berbagai fitur yang dapat menuntut mereka untuk bisa menerima pembelajaran dengan menyenangkan. Media desain grafis ini sendiri merupakan media yang ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dapat dikatakan ramah lingkungan karena media ini tidak memerlukan kertas dalam pengaplikasiannya sehingga dapat menghemat penggunaan kertas. Media ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena memuat gambar-gambar yang menarik, namun tetap kondusif sehingga siswa tidak merasa bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Media Desain Grafis dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media yang harus dikembangkan oleh para guru. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Melalui Media Desain Grafis Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan menulis karangan siswa kelas II SDN 9 Kaidipang. Penelitian ini melibatkan 11 orang siswa dan menggunakan media desain grafis sebagai sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran. Studi pendahuluan menunjukkan perlunya peningkatan kemampuan menulis, sehingga media ini dipilih untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pemantuan, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi perizinan, konsultasi dengan wali kelas, perancangan RPP, penyiapan perlengkapan dan penentuan waktu penelitian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada kemampuan menulis karangan siswa melalui media desain grafis. Penelitian ini

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

dilakukan di SDN 9 Kaidipang Kabupaten Bolaang Mongondow Utara dengan tujuan siswa kelas II. Untuk melihat tingkat kemampuan siswa maka dilakukan observasi awal lalu dilanjutkan dengan tindakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemanauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

## Hasil

Pada pelaksanaan observasi awal, peneliti mendapati dari 11 siswa yang mampu menulis karangan hanya 3 orang siswa atau sebanyak (27%). Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dimana menurut (Arikunto, 2017), Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika secara Klasikal telah mencapai ketuntasan sebesar 75%, dengan tingkat Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) atau mendapat nilai 75, pada pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dari 11 siswa 3 siswa (27%) yang mampu dan ada 8 siswa (72%) yang tidak mampu. Pada pertemuan 2 ada 5 siswa (45%) yang mampu dan ada 6 siswa (55%) yang tidak mampu. Setelah dilakukan evaluasi dan refleksi maka pembelajaran dilanjutkan ke Siklus II. Pada pertemuan 1 indikator keberhasilan sudah meningkat namun belum mencapai indikator yang sudah ditetapkan yaitu 75%, pada Siklus II Pertemuan 1 dari 11 orang siswa ada 7 siswa (64%) yang mampu dan ada 4 siswa (36%) yang tidak mampu, lalu dilakukan perbaikan pada pertemuan 2 dan dari 11 siswa ada 9 siswa (82%) yang mampu dan 2 siswa (18%) yang tidak mampu. Dengan hasil ini maka kegiatan pembelajaran selesai di lakukan sampai Siklus II Pertemuan 2 dimana sudah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 82%.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Pertemuan Siklus I dan Siklus II

| No | Siklus / Pertemuan    | Mampu | Tidak Mampu |
|----|-----------------------|-------|-------------|
| 1  | Siklus I Pertemuan 1  | 3     | 8           |
| 2  | Siklus I Pertemuan 2  | 5     | 6           |
| 3  | Siklus II Pertemuan 1 | 7     | 4           |
| 4  | Siklus II Pertemuan 2 | 9     | 2           |

Berdasarkan data rekapitulasi, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik dari setiap pertemuan yang berlangsung. Perbandingan antara jumlah siswa yang mampu dan tidak mampu menunjukkan tren positif, terutama pada siklus II, di mana jumlah siswa yang mampu secara konsisten meningkat sementara jumlah yang tidak mampu menurun. Hal ini mencerminkan perbaikan permasalahan pada kemampuan menulis karangan siswa seiring berjalannya proses pelaksanaan tindakan

## Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan 1 menunjukkan bahwa kemampuan menulis karangan siswa masih sangat rendah, dengan hanya 3 siswa (27%) yang mencapai nilai di atas KKM (75) dari total 11 siswa. Hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2017) yang menyatakan bahwa suatu tindakan dikatakan berhasil secara klasikal apabila 75% peserta didik telah mencapai KKM.

Peningkatan mulai terlihat pada Siklus I Pertemuan 2, di mana 5 siswa (45%) berhasil mencapai KKM. Meskipun masih di bawah target, peningkatan ini menjadi indikasi awal bahwa media desain grafis mulai memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa.

Evaluasi pada akhir siklus pertama menunjukkan bahwa siswa memerlukan lebih banyak stimulasi visual dan latihan menulis kontekstual untuk membangun alur berpikir deskriptif yang koheren.

Kemudian, Siklus II Pertemuan 1 menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan 7 siswa (64%) telah mencapai KKM. Meskipun belum memenuhi ambang batas yang ditetapkan, capaian ini menjadi bukti bahwa penggunaan media desain grafis memberikan efek positif terhadap pemahaman dan kemampuan menulis siswa secara bertahap. Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran dan refleksi oleh guru, beberapa perbaikan dilakukan, terutama dalam pemilihan gambar, pemberian stimulus pertanyaan pemantik, dan pendampingan personal.

Pada Siklus II Pertemuan 2, capaian siswa meningkat secara signifikan. Sebanyak 9 dari 11 siswa (82%) berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hal ini melampaui indikator kinerja yang ditetapkan, menandakan bahwa tindakan pada siklus II telah efektif dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media desain grafis bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional secara pedagogis dalam meningkatkan keterampilan berbahasa tulis siswa sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan menulis siswa melalui media desain grafis ini sejalan dengan temuan dari Putri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa menyusun kalimat secara runtut dan memperkuat struktur naratif. Penelitian lain oleh Chamidah (2022) juga menekankan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran menulis teks, di mana media visual seperti gambar, ilustrasi, dan desain membantu siswa memahami konteks dan ide cerita dengan lebih konkret.

Lebih jauh, Setiawan (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu memengaruhi kondisi dan suasana belajar siswa, termasuk dalam hal meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keberanian untuk menulis. Dalam konteks ini, desain grafis menjadi media yang adaptif karena bersifat komunikatif dan memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan alur narasi atau deskripsi yang dibangun oleh siswa.

Selain itu, Luh dan Ekayani (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap prestasi belajar karena mampu menstimulasi berbagai gaya belajar siswa. Ini menjadi sangat penting pada kelas rendah sekolah dasar, di mana siswa masih berada pada tahap operasional konkret dan sangat bergantung pada stimulus visual dan kinestetik.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil studi Hasan (2021) yang menunjukkan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar secara signifikan, baik dari segi isi, organisasi, maupun tata bahasa. Dalam hal ini, media desain grafis memiliki fungsi serupa, namun lebih modern karena dapat dikembangkan secara digital dan interaktif.

Dari sisi perkembangan afektif dan psikomotorik siswa, Wardiah (2017) menekankan bahwa menulis tidak hanya melatih kognisi, tetapi juga aspek emosi, kepekaan sosial, dan imajinasi. Oleh karena itu, penggunaan media visual kreatif membantu siswa lebih percaya diri dalam menuangkan ide dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan, serta membantu siswa mengembangkan empati terhadap karakter atau objek yang mereka deskripsikan.

Berdasarkan keseluruhan proses dan temuan penelitian ini, peningkatan kemampuan menulis siswa sangat signifikan. Berikut rangkuman perkembangannya: Siklus I Pertemuan 1: 3 siswa (27%) mampu, 8 siswa tidak mampu. Siklus I Pertemuan 2: 5 siswa (45%) mampu, 6 siswa tidak mampu. Siklus II Pertemuan 1: 7 siswa (64%) mampu, 4 siswa tidak mampu. Siklus II Pertemuan 2: 9 siswa (82%) mampu, 2 siswa tidak mampu.

Kemajuan ini memperlihatkan bahwa media desain grafis berhasil meningkatkan keterampilan menulis siswa secara bertahap dan sistematis, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang bersifat reflektif dan adaptif sebagaimana dianjurkan oleh Slameto (2015) dan Zulela et al.



al. (2017). Selain meningkatkan kompetensi menulis, proses pembelajaran juga meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan mempertimbangkan efektivitas penggunaan media dan hasil capaian yang telah melebihi indikator keberhasilan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media desain grafis sangat layak untuk dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis keterampilan produktif menulis di sekolah dasar. Lebih jauh, pendekatan ini berpotensi direplikasi untuk jenjang dan materi pembelajaran lain guna mendukung transformasi digital dalam pendidikan dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran desain grafis dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN 9 Kaidipang. Hal ini ditunjukkan oleh kemampuan menulis karangan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 dari 11 orang siswa hanya sebanyak 3 orang siswa yang tuntas dengan presentase 27% dan pada pertemuan 2 dari 11 orang siswa sebanyak 5 siswa yang tuntas dengan presentase 45%. Pada siklus II pertemuan 1 dari 11 orang siswa hanya sebanyak 7 orang yang tuntas dengan presentase 64%, pada pertemuan 2 dari 11 orang siswa meningkat menjadi 9 orang siswa tuntas dengan presentase 82%. Kemampuan membaca siswa pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Oleh karena itu penggunaan media desain grafis dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa SDN 9 Kaidipang.

Dengan demikian dari 11 orang siswa di kelas II terdapat 9 orang siswa yang mampu dengan rata-rata nilai 80%. Dan ada 2 orang siswa yang tidak mampu. Siswa 1 dengan perolehan nilai pada siklus I Pertemuan 1 adalah 33%, pada pertemuan 2 adalah 33%, dilanjutkan pada siklus II Pertemuan 1 dengan memperoleh nilai 33%, dan pada pertemuan 2 memperoleh nilai 50%. Beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah faktor eksternal yaitu keluarga dan lingkungan sekitar. Dia yang hidup di lingkungan pasar membuat minat belajarnya kurang, oleh karena itu solusi yang bisa diberikan oleh peneliti adalah kepada orang tua untuk bisa lebih memperhatikan aktivitas siswa di sekolah seperti membantu mengerjakan pekerjaan rumah dan juga mendorong agar selalu rajin pergi ke sekolah, juga orang tua lebih berupaya memberikan semangat untuk meningkatkan minat belajar.

Siswa 2 pada Siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai 33%, kemudian pada pertemuan 2 memperoleh nilai 33%. Kemudian dilanjutkan pada Siklus II Pertemuan 1 dan memperoleh nilai 33%, kemudian pada pertemuan 2 memperoleh nilai 58%. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah faktor internal dan eksternal yaitu minat dan latar belakang, oleh karena itu solusi dari peneliti adalah melalui media desain grafis guru lebih bisa melibatkan siswa dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran dan lebih memberikan motivasi siswa untuk bisa lebih meningkatkan kemampuan selama proses pembelajaran. Keterlibatan orang tua dalam menambah motivasi dan minat belajar siswa juga perlu agar siswa lebih nyaman dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Alawia, A. (2019). Penerapan media gambar lingkungan sekitar dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 147–158.

- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang bangun sistem informasi survei pemasaran dan penjualan berbasis web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Chaer, A. (2015). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dan Padlet untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks caption. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 17(1), 74–94.
- Damayanti, L., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2021). Peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana melalui media komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 2021*, 704–713.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Feby, A., & Nur, A. P. (2021). Analisis kesulitan keterampilan menulis karangan deskripsi peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7.
- Hasan, H. (2021). Peran media gambar berseri terhadap kemampuan menulis karangan siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169–175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). Meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana melalui gambar seri pada siswa kelas III SD Inpres Onkore 6 Kecamatan Ende Tengah tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–102.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Marhedah, M. (2022). Peningkatan keterampilan menulis deskripsi melalui model pembelajaran kreatif pada siswa kelas VA SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 111–128. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i2.1028>
- Melinda, S., Rahmawati, O. D., & Safira, R. G. (2024). Siswa kelas XI melalui implementasi media gambar berseri. *Jurnal Pendidikan*, 4(10). <https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p1033-1042>
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas awal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>
- Nurlaily, F., & Pranata, K. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan menulis peserta didik kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 476. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5297>
- Pahrin, R. (2021). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif pada siswa kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35–42.
- Pratiwi, N. W. E. S. (2018). Kemampuan siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue dalam menulis teks berita. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(4), 10.
- Pulukadang, W. T., Basato, F., & Pahrin, R. (2021). Meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif melalui model mind mapping pada siswa kelas V SD Negeri 1

- Botupinge Kabupaten Bone Bolango. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 339–352. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1080>
- Putri, A. N., Al Hidayah, H., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, & S, A. A. (2018). Pengembangan media permainan Scrabble berbasis Macromedia Flash untuk materi menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia kelas III SDN Betiting. *Widyagogik*, 6, 13–28.
- Sahno, S. (2022). Penggunaan media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i2.18>
- Sani, S. A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Setiawan, F. (2017). Upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan media gambar berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 26–37. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/867>
- Slameto, D. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siddik, M. (2018). Peningkatan pembelajaran menulis karangan narasi melalui gambar berseri siswa sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 39–48. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p039>
- Sulistyowati, E., Cahyono, B. E. H., & Sholeh, D. R. (2023). Peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana melalui Problem Based Learning berbantuan media gambar seri. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 7(2), 112–122. <https://doi.org/10.25273/linguista.v7i2.19686>
- Suyuti, Y., & Zulianto, S. (2016). Penerapan media gambar dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas XB SMAN 2 Dampelas. *Bahasantodea*, 4(2), 116–122.
- Unyil, I., Sugiyono, & Kartono. (2018). Peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode scramble kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28287>
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca, dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56.
- Zulela, Y., Reza, & Prayuningtias. (2017). Keterampilan menulis narasi melalui pendekatan konstruktivisme di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.