



Development of short story writing teaching materials on the website

Christ Mulia Solomasi Laoli¹, Mara Untung Ritonga², Adi Sutopo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

muliachrist@gmail.com¹, ritonga.unimed@gmail.com², adisutopo@unimed.ac.id³

ABSTRACT

The rapid development of technology has a significant influence that requires teachers and students to use technology in active learning activities to overcome the limitations of short story writing skills in learning Indonesian. The use of this technology is marked by the ease of accessing information by anyone, anytime and anywhere, through efforts to develop teaching materials that are more innovative and more flexible in their use. This study aims to determine the validity and practicality of short story writing materials in the form of websites that have been developed. This is development research with the ADDIE development model with the subject of study in grade IV elementary school students at UPT SDN 060866 Medan. The research instrument uses a validation questionnaire and a response questionnaire. The testing results conducted on material experts, teachers, and students show that the quality of the media developed can be categorized as "very practical". Based on these results, teaching materials in the form of websites that have been designed meet very valid criteria, are very practical, and can be used and implemented in learning activities in elementary schools.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 17 Jun 2024

Revised: 15 Aug 2024

Accepted: 17 Aug 2024

Available online: 31 Aug 2024

Publish: 31 Aug 2024

Keyword:

ADDIE; short story writing; teaching materials; website

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat memberi pengaruh besar yang menuntut guru dan peserta didik agar memanfaatkan teknologi pada kegiatan pembelajaran yang aktif untuk mengatasi keterbatasan keterampilan menulis cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan teknologi ini ditandai dengan kemudahan dalam mengakses informasi oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun melalui upaya mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif serta lebih fleksibel dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, dan kepraktisan materi ajar menulis cerpen berbentuk website yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD di UPT SDN 060866 Medan. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket validasi dan angket respon. Hasil pengujian yang dilakukan kepada ahli materi, guru, dan juga peserta didik menunjukkan bahwa kualitas media yang dikembangkan dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan materi ajar berbentuk website yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis dan dapat digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE; materi ajar; menulis cerpen; website

How to cite (APA 7)

Laoli, C. M. S., Ritonga, M. U., & Sutopo, A. (2024). Development of short story writing teaching materials on the website. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1781-1796.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Christ Mulia Solomasi Laoli, Mara Untung Ritonga, Adi Sutopo. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: muliachrist@gmail.com

INTRODUCTION

Proses pembelajaran saat ini sangat erat kaitannya dengan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0. Era revolusi 4.0 menciptakan berbagai inovasi dalam dunia industri dan juga masyarakat secara umum, sehingga dapat merepresentasikan keadaan masyarakat 5.0 saat ini. Manusia dituntut untuk mampu berkolaborasi terhadap teknologi yang semakin berkembang pesat. Hal ini disebabkan karena ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, yang dewasa ini sangat memerlukan inovasi dalam setiap aspek pembelajarannya baik dari guru, media, maupun model dan pendekatan pembelajaran. Perkembangan revolusi 4.0 dan masyarakat 5.0 tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola berpikir dan pola belajar serta mengembangkan inovasi yang kreatif dan inovatif agar dimiliki setiap individu untuk bisa menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas, unggul dan mampu bersaing. Pendidikan memainkan peran sentral untuk membentuk kualitas perubahan generasi penerus bangsa sebagai agen perubahan sehingga pendidikan dirumuskan dan diupayakan agar mampu mengembangkan potensi setiap individu sesuai dengan aspirasi dan tuntutan zaman (Noorhapizah et al., 2022)

Peningkatan keterampilan pola berpikir dan pola belajar peserta didik yang dapat dilakukan di sekolah dalam menghadapi adanya perubahan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 yang saat ini sedang berjalan yaitu dengan cara mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) atau yang disingkat HOTS (Kumala et al., 2024; Rozali et al., 2024). Pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran abad 21 ini ditandai dengan kemudahan dalam mengakses informasi oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar berjalan beriringan dengan adanya tuntutan zaman pada keterampilan abad 21. Orientasi kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan peserta didik untuk mampu mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, dan cakap akan kebutuhan zaman (Faiz & Purwati, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di dalam kelas perlu dikembangkan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan yang memprioritaskan keadaan peserta didik yang merasa senang dan tidak merasa terbebani pada saat mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran akan terasa menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik apabila kegiatannya melibatkan seluruh peserta didik yang ada di dalam kelas untuk berpartisipasi dengan cara yang unik dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru menjadi sangat penting dalam pengembangan pendidikan. Keterampilan berbahasa peserta didik di Indonesia masih rendah bila dibandingkan dengan negara lain. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) merilis hasil studi PISA negara Indonesia tahun 2022. PISA adalah program asesmen berkala internasional dan pertama kali diluncurkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2000. Program ini bertujuan untuk menguji dan mengukur tingkat pengetahuan, keterampilan, kesejahteraan, dan kesetaraan pada peserta didik usia 15 tahun. Keterampilan seseorang dalam berbahasa merupakan kunci utama untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang melakukan komunikasi secara lisan, maka pesan yang ingin disampaikan langsung kepada yang dituju, sedangkan bahasa tulis cenderung terstruktur dan teratur. Jika seorang individu berkemampuan bahasa yang baik, maka ia dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan gagasan yang dimiliki. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas jalan pikirannya (Pamuji & Setyami, 2018).

Keterampilan berbahasa bukanlah naluri yang dibawa seseorang sejak lahir, melainkan dapat dipelajari sampai menjadi terampil. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan menulis agar dapat memiliki kemampuan menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, pendapat, informasi, dan pengetahuan yang ada dalam pikiran melalui bahasa tulis sehingga dapat dibaca dan dipahami orang lain. Keterampilan menulis juga dapat dikatakan sebagai bentuk kegiatan motorik yang melibatkan mental karena menulis merupakan media untuk menyampaikan apa yang dirasakan oleh penulis (Safarina *et al.*, 2022). Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melatih keterampilan menulis peserta didik di sekolah dasar, salah satunya adalah dengan menulis cerpen. Cerita pendek atau biasa disebut sebagai cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang paling banyak diminati. Cerpen adalah hasil sastra yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan pelaku atau tokoh utama. Cerpen lebih sederhana jika dibandingkan dengan novel karena menurut ukuran umum cerpen selesai dibaca dalam waktu 10 sampai 20 menit dan terdiri dari 3.000-10.000 kata yang isi ceritanya adalah rekaan dan menggunakan bahasa yang tajam, sugestif, provokatif atau menarik perhatian dan tokoh yang ditampilkan hanya satu sampai tiga tokoh saja. Wahyu dalam bukunya yang berjudul "*Menulis Cerpen Itu Asyik*" mengatakan bahwa sumber dari cerpen adalah kehidupan manusia sehari-hari, namun tidak menggambarkan seluruh kehidupan pelakunya dan hanya menceritakan bagian yang penting, oleh karena itu ceritanya menjadi padat dan berisi sehingga dapat meninggalkan "kesan" di hati pembacanya.

Menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan bersastra yang memiliki manfaat untuk mengungkapkan rasa sebagai media kritik terhadap sebuah peristiwa dan sebagai salah satu bentuk ekspresi yang akan melatih seseorang untuk berproses secara kreatif dalam mengolah ide dan menghasilkan sebuah cerita pendek (Rahayu *et al.*, 2022). Keterampilan menulis yang baik merupakan salah satu materi pembelajaran menulis sastra yang diajarkan di kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, kepribadian, dan sosial seseorang (Raissa *et al.*, 2022). Maka dapat dikatakan bahwa cerpen sangat memungkinkan untuk dijadikan sebagai sarana kegiatan pembelajaran yang baik untuk membina dan menanamkan karakter dan kepribadian peserta didik yang sesuai dengan tuntutan zaman yaitu mengembangkan keterampilan abad ke-21. Maka diperlukan komponen pendukung dalam setiap proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang bervariasi. Bahan ajar adalah segala aspek berupa teks, media, maupun informasi yang disusun secara terstruktur yang mencakup segala kompetensi terkait yang harus dikuasai oleh peserta didik dan digunakan pada proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan dari proses pembelajaran.

Bahan ajar yang baik merupakan aspek pendukung dari pelaksanaan proses pembelajaran, oleh karena itu guru yang berperan sebagai fasilitator dapat memberikan akomodasi untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmawati & Suryadi, 2019). Melalui observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan dengan wali kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur ditemukan kendala-kendala yang terdapat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang disenangi atau kurang diminati oleh peserta didik. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi karena peserta didik sering merasa jenuh jika disuruh mengarang, karangan yang dibuat masih agak singkat, ide atau gagasan peserta didik masih kurang berkembang, keterbatasan kosa kata yang dimiliki oleh peserta didik dalam merangkai ide yang dimiliki, serta kesulitan mengorganisasikan kalimat dan bentuk tulisan masih kurang terarah karena kebingungan apa yang harus ditulis di awal dan apa yang akan ditulis setelahnya. Peserta didik merasa masih butuh panduan untuk mengumpulkan ide dan menyusunnya menjadi paragraf yang baik dan padu.

Upaya yang dapat dilakukan berlandaskan hal yang telah dipaparkan di atas adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif lagi serta lebih fleksibel dalam penggunaannya. Serta dapat menjadi wadah seluruh materi terkait dengan mendukung berbagai macam format sumber belajar di dalamnya. Bahan ajar berbentuk *website* adalah bahan ajar yang efektif serta minim pembiayaan

dalam pembuatannya. Pada masa pandemi perubahan pembelajaran membuat peserta didik kesulitan, keterbatasan fasilitas membuat peserta didik bergantung kepada guru. Menggunakan bahan ajar berbasis *website* praktis digunakan untuk pembelajaran peserta didik dengan pengembangan materi ajar atau bahan ajar (Pratiwi & Wahyudi, 2021). Selanjutnya, produk materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi KineMaster Pro juga sangat layak untuk digunakan pada peserta didik dengan pengembangan materi ajar atau bahan ajar berbasis teknologi (Stepanyuk et al., 2022; Suryawati et al., 2021). Beberapa perbedaannya pada penelitian ini yang terdapat pada bahan ajar dan jenis teknologi yang digunakan. Selain itu, materi ini juga dikembangkan untuk jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa materi ajar berbentuk *website* untuk materi keterampilan menulis cerpen di kelas IV yang valid dan praktis, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, fleksibilitas terhadap pengaksesan materi pembelajaran, kecepatan koneksi informasi dan visualisasi dalam proses pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Keterampilan Menulis

Pada dasarnya, keterampilan menulis termasuk ke dalam empat komponen berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan (Anggraini et al., 2019). Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat reseptif atau menerima, sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa ragam tulis yang bersifat produktif atau menghasilkan, hal ini sesuai dengan pernyataan Ilham dan Wijati dalam bukunya yang berjudul "*Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*". Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang perlu dibekali kepada peserta didik dari awal masuk sekolah.

Pada prinsipnya, fungsi utama dari menulis adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Wardhani menyatakan dalam bukunya yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi Melalui Pembelajaran Dengan Mind Map*" bahwa dalam proses pemerolehan bahasa, keterampilan menulis berada pada tataran lebih tinggi jika dibandingkan dengan keterampilan lain, karena keterampilan menulis merupakan kegiatan yang cukup kompleks dan berupa keterampilan produktif yang hanya dapat diperoleh ketika seseorang sudah melalui keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca.

Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita anak adalah sebuah cerita yang didasarkan pada penggunaan pandangan anak. Cerita anak-anak sangat berarti bagi anak-anak karena berfungsi sebagai bacaan penghibur, dan juga untuk mengasah rasa simpati dalam jiwa anak. Dalam hal ini, cerita anak berperan sebagai media bagi anak untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman berharga yang dapat membentuk jiwanya agar kelak menjadi anak yang baik (Johansson, 2021). Selain itu cerita anak berbahasa Indonesia memiliki tujuan untuk menghibur, memberikan informasi, dan mendidik dengan membentuk kepribadian anak dengan hal-hal positif yang tercermin dalam kisah yang disajikan, baik melalui tokoh maupun cerita atau konflik-konflik yang membentuk cerita tersebut (Mawadah & Hikmah, 2021).

Cerita anak banyak ragamnya, pengelompokan jenis cerita anak didasarkan pada permasalahan kehidupan anak-anak yaitu terbagi atas 1) cerita gambar, 2) cerita rakyat (fabel, mite, dan sage), 3) cerita biografi, 4) cerita sejarah, dan 5) cerita fiksi realistik (novel dan cerpen) (Sutarman, 2021). Cerpen

dibangun dari dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Adapun unsur intrinsik sebagai unsur pembangun dalam cerpen itu sendiri yaitu sebagai berikut.

1. Tema dalam cerpen dapat mengangkat masalah cinta, permusuhan, persahabatan, keluarga, dan lain-lain. Hal yang pokok dalam tema ini berhubungan dengan pengamatan pengarang terhadap kehidupan. Ramadhanti dalam bukunya yang berjudul "*Apresiasi Prosa Indonesia*" mengatakan bahwa cerpen yang baik akan memiliki efek tafsir bagi pembacanya.
2. Plot atau alur, merupakan bagian rangkaian perjalanan cerita yang tidak tampak. Jalan cerita dikuatkan dengan hadirnya plot sehingga pembaca akan terasah mengetahui sebab akibat timbulnya jalan cerita. Naik turunnya jalan cerita atau plot dapat muncul karena adanya konflik. Konflik dapat hadir dalam diri sang tokoh dengan dirinya sendiri maupun dengan lingkungannya, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kerti dalam bukunya yang berjudul "*Mengenali dan Menuliskan Ide Menjadi Cerpen*".
3. Tokoh dan penokohan, karakter tokoh dapat didefinisikan melalui gambaran tingkah laku dan ucapan tokohnya. Rukayah *et al.* dalam bukunya berjudul "*Konsep dan Pendekatan Kajian Prosa Fiksi*" mengatakan bahwa jika dilihat dari tingkat peranan atau kepentingan dalam sebuah cerpen, tokoh dibedakan menjadi tokoh utama, yaitu tokoh yang ditampilkan secara terus menerus atau paling sering diceritakan, dan tokoh tambahan atau pendukung, yaitu tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali saja dalam sebuah cerita.
4. Latar, keberadaan latar cukup penting dalam sebuah cerita karena akan banyak memengaruhi narasi yang dibangun. Menurut Cikawati dalam buku berjudul "*Sastra Indonesia untuk Peserta didik Madrasah Aliyah (MA)*", latar dibedakan menjadi dua, yaitu latar material dan latar sosial.
5. Sudut pandang yaitu posisi pengarang dalam membawakan cerita.
6. Gaya bahasa atau gaya penceritaan adalah tingkah laku pengarang dalam menggunakan bahasa yang menyangkut pilihan materi bahasa, pemakaian ulasan dan pemanfaatan gaya bertutur, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wahyuni dalam bukunya yang berjudul "*Model Pembelajaran Kooperatif CIRC dan Kebiasaan Membaca dalam Keterampilan Menulis*".
7. Amanat yaitu pesan atau nasihat yang ingin disampaikan penulis cerpen kepada pembaca cerpen, hal tersebut disampaikan oleh Nurhayati dalam bukunya yang berjudul "*Cerita Pendek dan Cerita Fantasi*".

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang memengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri. Unsur-unsur ekstrinsik dalam cerita pendek menurut Surastina dalam bukunya yang berjudul "*Pengantar Teori Sastra*" yaitu sebagai berikut.

1. Latar belakang pengarang
Sejarah hidup, pendidikan, pengalaman, dan juga nilai-nilai yang dianut oleh pengarang dan akan memengaruhi hasil tulisan.
2. Latar belakang masyarakat
Cerita pendek yang dibuat dapat dipengaruhi oleh kondisi masyarakat tertentu yang ada di sekitar penulis.

Materi Ajar berbentuk Website

Materi ajar (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Materi ajar juga dapat diartikan sebagai seperangkat fakta, prinsip, konsep, prosedur, dan generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran. Materi ajar yang disusun oleh guru harus disesuaikan dengan kurikulum yang sedang dipakai atau berlaku, agar

bahan ajar tersebut dapat bermanfaat bagi kepentingan kegiatan belajar mengajar guna ketercapaian kompetensi pada kurikulum (Kormasela *et al.*, 2020).

Salah satu cara pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan adalah dengan penggunaan *website* pada kegiatan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *website* ini dapat mengurangi tradisi lisan dan tulisan yang selalu mendominasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan singkat namun bermakna dan kaya akan pemahaman. Materi ajar berbasis *website* yang diterapkan di dalam kelas juga dapat meningkatkan kemandirian peserta didik, yang dalam pembelajarannya peserta didik dapat mengikuti sendiri tanpa dibantu oleh orang lain (Pramestika & Wahyudi, 2021). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan pembelajaran *website*, memperlihatkan bahwa kelebihan *website* jika dibandingkan dengan bahan ajar lain yaitu peserta didik merasa antusias ketika mengikuti pengenalan media pembelajaran berbasis *website*, karena dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar, memungkinkan peserta didik belajar di manapun dan kapanpun, isi dari materi yang tidak membosankan karena mempunyai tampilan yang menarik.

METHODS

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yaitu *Research and Development* (RnD) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu dan terdapat efektivitas dari sebuah produk tersebut, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Saputro (2017) dalam bukunya yang berjudul Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah bahan ajar berupa Materi Ajar Menulis Cerpen Berbentuk *Website* Untuk Kelas IV SD/MI yang memiliki kualifikasi valid dan praktis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan dengan tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan bahan ajar, pelaksanaan lapangan, dan evaluasi.

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data kuantitatif yang berupa skor hasil penilaian kevalidan materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* oleh validator ahli dan skor angket respons peserta didik dalam penilaian kepraktisan materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* yang disebarkan kepada 25 orang peserta didik kelas IV SD. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari deskripsi saran atau masukan, respons, tanggapan dan kritik dari validator ahli berkaitan dengan materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* yang dikembangkan untuk melakukan perbaikan terhadap produk. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar angket. Lembar angket digunakan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan dan juga untuk mengetahui respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil analisis dari kedua data akan menentukan tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan dari produk pengembangan berupa Materi Ajar Menulis Cerpen Berbentuk *Website* Untuk Kelas IV SD/MI. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Keseluruhan Skor Ideal}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk pengembangan Materi Ajar Menulis Cerpen Berbentuk *Website* diambil dari teori Riduwan (2019) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis serta dapat dilihat pada **Tabel 1** berikut.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria Valid
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan dalam buku "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian"

Sementara itu, untuk menghitung kepraktisan produk, data dari lembar respons dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh per item}}{\text{Jumlah Skor Maksimum per item}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat kepraktisan modul pembelajaran dapat dilihat pada **Tabel 2** berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Interval	Kategori
80 % - 100 %	Sangat Praktis
60 % - 80 %	Praktis
40% - 60 %	Cukup Praktis
30 %- 40 %	Kurang Praktis
0 - 20 %	Tidak Praktis

Sumber: Riduwan dalam buku "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian"

RESULTS AND DISCUSSION

Pengembangan ini dilakukan menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Analysis

Analisis dilakukan dengan cara meninjau kurikulum dan capaian pembelajaran yang sedang digunakan di sekolah yang akan diteliti, hal ini dilakukan agar pengembangan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Adapun kurikulum yang digunakan di kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur merupakan Kurikulum Merdeka yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024. Pada penerapan Kurikulum Merdeka, kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Capaian Pembelajaran atau CP mata pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen menulis. Berikut adalah **Tabel 3** yang menggambarkan analisis pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 3. Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka	Konten	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
I	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam.	Teks narasi (cerita pendek)	Menulis cerita pendek dari topik atau informasi yang telah ditentukan	1. Memahami unsur-unsur pembangun cerpen. 2. Menulis cerpen dari informasi atau topik yang telah ditentukan.

Sumber: Penelitian 2024

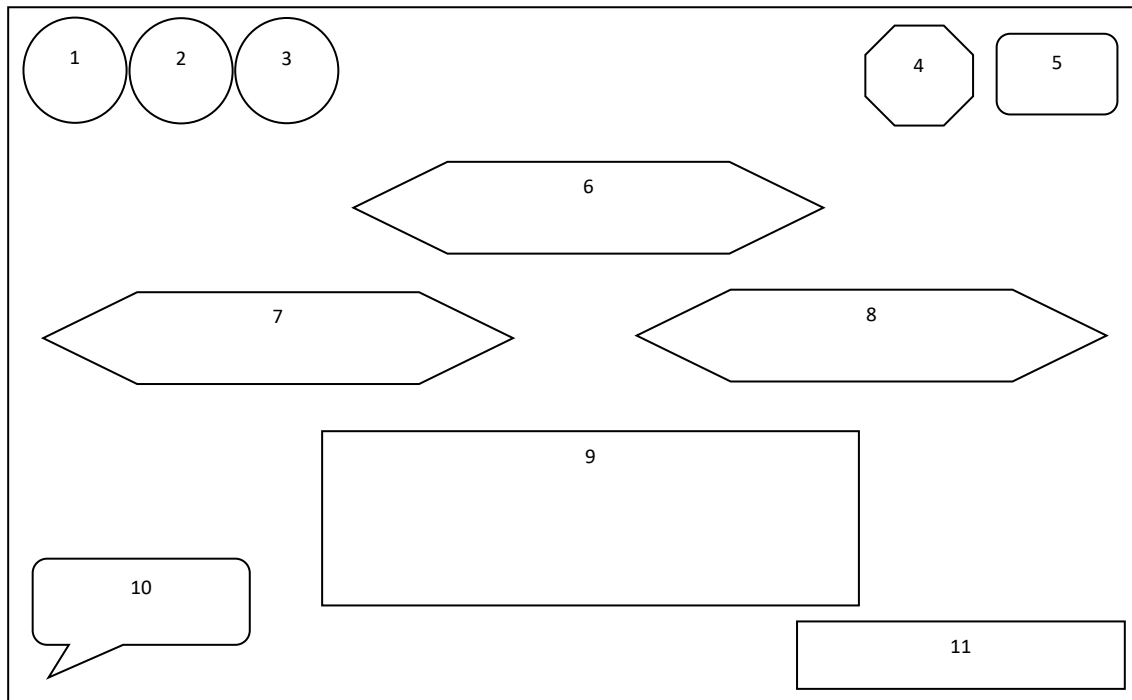
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik serta dengan melakukan analisis bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Guru mendominasi pembelajaran yang lebih banyak menerangkan materi di depan kelas. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran menulis cerpen hanya dibekali berbagai teori tentang cerpen dengan kegiatan praktik menulis yang sangat minim. Akibatnya adalah peserta didik tidak tertarik untuk berkreasi menulis cerpen dan keterampilan menulis peserta didik juga tidak dapat berkembang dengan baik.

Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran di kelas tersebut dapat diatasi dengan banyak cara salah satunya melalui pemanfaatan materi ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman. Penggunaan materi ajar yang dikemas dengan media pembelajaran yang menarik dalam konteks ini diharapkan tidak hanya memecahkan kendala-kendala yang ada, melainkan juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik itu sendiri, memotivasi mereka untuk belajar, dan memperkuat keterampilan menulis mereka. Materi ajar akan dirancang dalam bentuk *website* sehingga dipercaya dapat memberikan kemudahan aksesibilitas bagi penggunanya yaitu guru, orang tua maupun peserta didik sekolah dasar. Sehingga, peningkatan pemanfaatan materi ajar yang dikemas dengan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Magdalena *et al.*, 2020; Palber *et al.*, 2021).

Design

Tahap *design* ini bertujuan untuk membuat rancangan awal materi ajar yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti mulai merancang materi ajar berbentuk *website* untuk keterampilan menulis cerpen yang dibutuhkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Upaya dalam mengembangkan materi ajar menulis cerpen berbentuk *website*, memiliki langkah-langkah pemilihan sumber daya pendukung yang dilibatkan baik dari aspek perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Pemilihan ini dilakukan sesuai dengan kriteria pemilihan materi ajar yang memperhatikan pencapaian tujuan instruksional, karakteristik peserta didik, preferensi rangsangan belajar peserta didik (audio atau visual), ketersediaan sumber, aspek kepraktisan dan ketahanan materi ajar, minim aspek biaya pemakaian, serta bertujuan untuk memberikan dukungan yang optimal bagi pengembang sehingga hasil akhir produk yang dikembangkan dapat memenuhi harapan yang telah ditetapkan (Hilman & Dewi, 2021). Beberapa *software* yang dimanfaatkan dalam hal mendesain tampilan dan keperluan *editing* yang akan diintegrasikan ke dalam materi ajar berbantuan *website* antara lain Google Sites, Canva, Youtube, Wordwall, Freepik, Gif Maker. Perancangan instrumen dilakukan untuk memudahkan peneliti untuk mengembangkan instrumen untuk memperoleh data-data

yang dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen penelitian yang dirancang yaitu angket validasi dan angket respons. **Gambar 1** adalah rancangan *website* yang akan dikembangkan:



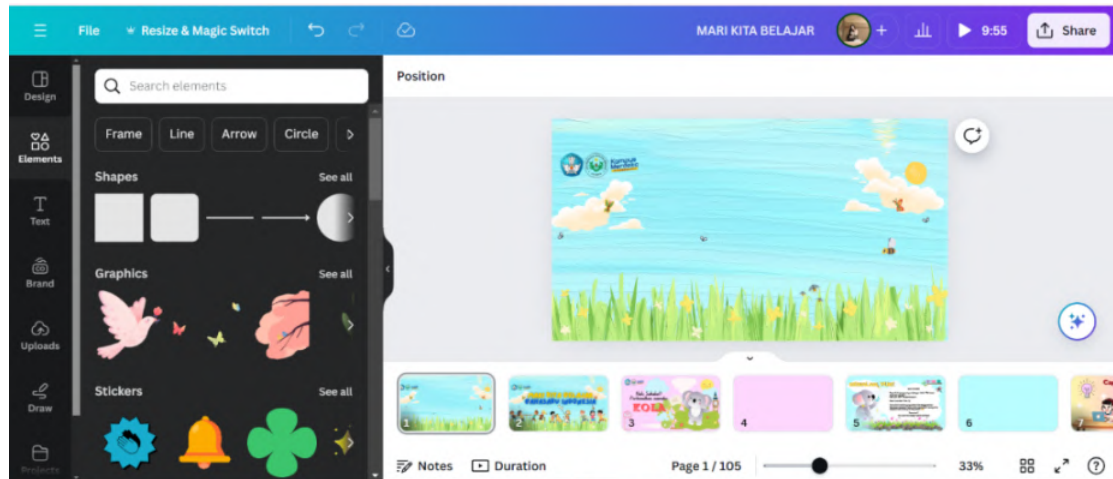
Gambar 1. Story Board Website
Sumber: Penelitian 2024

Keterangan:

1. Logo Tut Wuri Handayani
2. Logo UNIMED
3. Logo Kampus Merdeka
4. Logo *website*
5. Menu
6. Judul *website*
7. Maskot
8. Pengantar (Perkenalan Maskot)
9. Materi Pembelajaran
10. Tutorial video penggunaan *website*
11. Identitas pembuat *website*

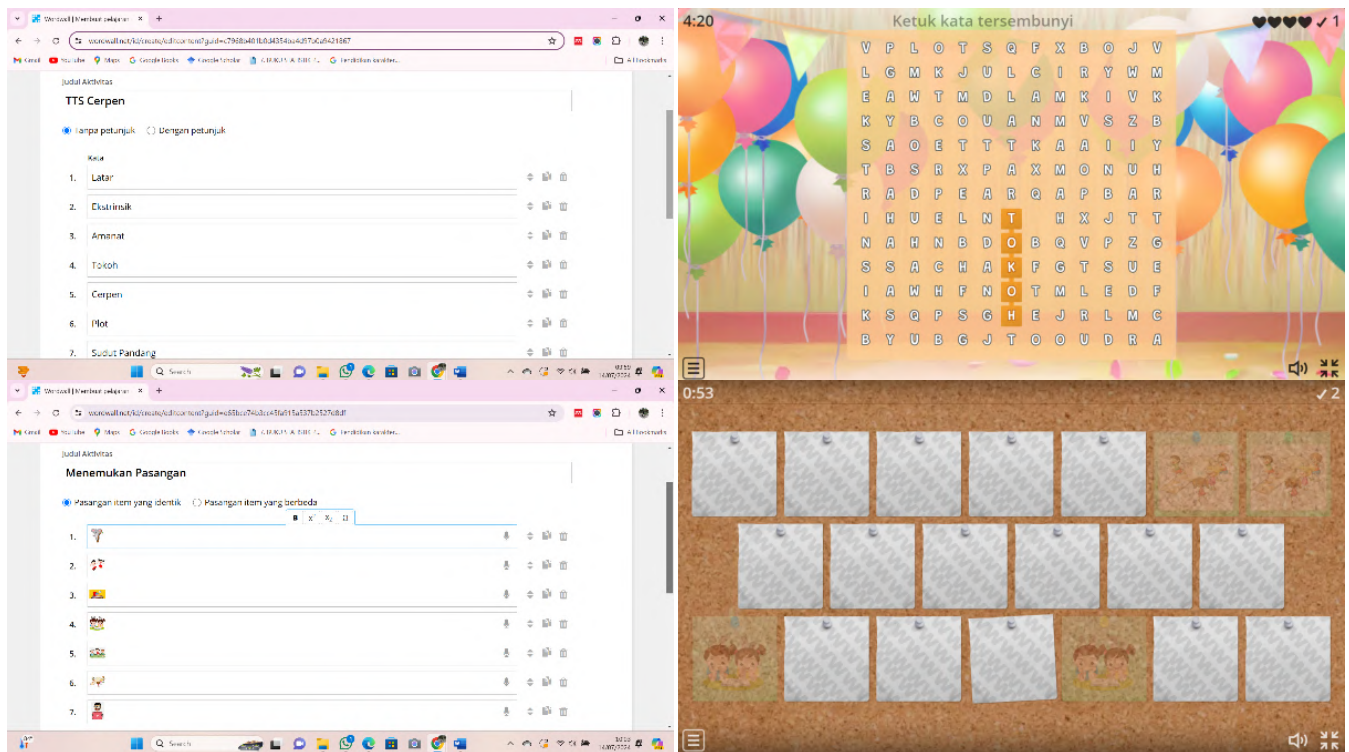
Development

Development adalah tahap ketiga pembuatan materi ajar sesuai dengan rancangan media yang mengacu pada tahap *design*. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi materi ajar. Produk materi ajar berbentuk *website* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Google Sites dan akan disesuaikan dengan penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Selain itu, pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran (Rozali et al., 2024). Berikut adalah desain *background* dan *cover* (lihat **Gambar 2**) yang telah dibuat untuk halaman *website* melalui penggunaan Canva.



Gambar 2. Background dan Cover Halaman
Sumber: Penelitian 2024

Pengembangan permainan teka-teki silang dan menemukan pasangan gambar yang cocok menggunakan Wordwall terlihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Tampilan Permainan Pada Website
Sumber: Penelitian 2024

Tampilan halaman utama dan halaman beranda terlihat pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Halaman Utama dan Halaman Beranda Website
Sumber: Penelitian 2024

Evaluation

Evaluation merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Setelah melalui tahap implementasi atau uji coba kepada peserta didik kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur akan dilakukan tahap evaluasi kembali. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh para ahli dan angket kepraktisan oleh peserta didik. Tahap revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh materi ajar berbentuk *website* tersebut. Pada tahap ini juga produk yang telah dibuat akan dilakukan perbaikan desain oleh peneliti untuk melengkapi jika ada kekurangannya dan meminta koreksi kembali hal-hal yang berkaitan dengan tampilan serta kelayakan produk yang disajikan.

Selanjutnya melakukan validasi kepada ahli validasi materi dan bahasa pada materi ajar berbentuk *website*, untuk menilai kelayakan isi dan bahasa dari materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* yang telah dikembangkan. Validasi desain pada materi ajar berbentuk *website* dilakukan sebagai langkah penilaian grafik dari media yang telah dikembangkan. Proses validasi menggunakan angket lembar validasi yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti, mencakup penilaian terhadap kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa, ukuran model, desain sampul konten (*cover*) dan desain isi konten. Hasil dari validasi ahli tersebut diuraikan dalam tabel rekapitulasi sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validitas Produk

Ahli/Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi dan Bahasa	95,68%	Sangat Layak
Ahli Desain	93,51%	Sangat Layak
Rata-rata	94,59%	Sangat Layak

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan **Tabel 4.** Rekapitulasi hasil validitas produk oleh ahli menunjukkan bahwa materi ajar berbentuk *website* mendapat penilaian yang sangat baik dari berbagai ahli. Secara rata-rata, materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* mendapatkan skor sebesar 94,59% dengan kategori "Sangat Layak" sesuai dengan skala kelayakan yang berada dalam rentang 81%-100% sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen kelas IV sekolah dasar. Uji validitas dilakukan oleh ahli guna untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan dan selanjutnya melakukan revisi berdasarkan saran dari ahli agar diperoleh produk yang valid sehingga layak untuk diujicobakan kepada peserta didik (Tugiman *et al.*, 2022). Produk bahan ajar yang dihasilkan diketahui layak untuk digunakan dengan cara menguji kelayakan produk, dapat ditempuh dengan menguji validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana unsur-unsur dalam instrumen penilaian dapat relevan serta mewakili konsep yang direncanakan untuk disesuaikan dengan tujuan penilaian tertentu (Wulandari & Oktaviani, 2021). Materi ajar berbentuk *website* yang telah selesai dikembangkan, kemudian diujicobakan kepada peserta didik ketika produk yang dikembangkan memenuhi kriteria pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran (Nindiawati *et al.*, 2021; Tuljannah, 2021).

Kepraktisan dari materi ajar dilakukan dengan memberikan angket respons kepada peserta didik dan guru. Respons peserta didik dilakukan untuk mengetahui hasil pengalaman penggunaan materi ajar berbentuk *website* yang telah dikembangkan. Kegiatan ini melibatkan peserta didik kelas IV di UPT SDN 060866 Medan Timur sebanyak 25 peserta didik dengan melakukan penilaian terhadap materi ajar berbentuk *website* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen. Analisis respons dilakukan untuk mengetahui kepraktisan materi ajar berbentuk *website*. Penilaian ini dilakukan dengan

menggunakan lembar angket respons. Berikut adalah hasil respons guru terhadap materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Guru

Aspek Penilaian	Skor Ideal	Skor Produk	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi	24	20	83,33%	Penilaian indikator kualitas isi yang meliputi 1) indikator ketepatan yang terdiri dari 3 butir penilaian dengan perolehan skor 10; 2) indikator kelengkapan yang terdiri dari 3 butir penilaian dengan perolehan skor 10. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 20 dengan persentase 83,33%.
Kualitas Instruksional	16	14	87,5%	Penilaian indikator kualitas instruksional yang meliputi 1) indikator memberikan kesempatan belajar dengan skor 3; 2) indikator memberikan bantuan belajar dengan skor 4; 3) indikator berdampak bagi guru dengan skor 3; 4) indikator berdampak bagi peserta didik dengan skor 4. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 14 dengan persentase 87,5%.
Kualitas Teknis	8	7	87,5%	Penilaian indikator kualitas teknis yang meliputi 1) indikator minat dengan skor 3 dan 2) indikator perhatian dan kebergunaan dengan skor 4. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 14 dengan persentase 87,5%.
Jumlah		41	86,11%	Sangat Praktis

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan **Tabel 5**, persentase rata-rata respons guru terhadap kepraktisan materi ajar berbentuk *website* mencapai 86,11%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas media tersebut dapat dikategorikan "Sangat Praktis" sesuai dengan skala kelayakan yang berada dalam rentang 81%-100%. Pada kolom komentar yang disediakan, guru memberikan komentar bahwa pembelajaran menggunakan materi ajar berbentuk *website* sangat menarik, menyenangkan, dan membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Google Sites dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Hayunnita *et al.*, 2023). Selain itu, penggunaan media tersebut juga mampu meningkatkan motivasi, semangat, dan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah tabel hasil respons peserta didik berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta didik.

Tabel 6. Hasil Respons Peserta Didik

Aspek Penilaian	Skor Ideal	Skor Produk	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi	16	13	81,25%	Penilaian indikator kualitas isi yang meliputi 1) indikator ketepatan dengan skor 3; 2) indikator kelengkapan dengan skor 3; 3) indikator berdampak bagi guru dengan skor 3; 4) indikator berdampak bagi peserta didik dengan skor 4. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 13 dengan persentase 81,25%.
Kualitas Instruksional	12	11	91,66%	Penilaian indikator kualitas isi yang meliputi 1) indikator memberikan bantuan belajar dengan skor 3; 2) indikator kualitas memotivasi dengan skor 4; 3) indikator berdampak bagi peserta didik dengan skor 4. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 11 dengan persentase 91,66%.

Aspek Penilaian	Skor Ideal	Skor Produk	Persentase	Keterangan
Kualitas Teknis	12	10	83,33%	Penilaian indikator kualitas isi yang meliputi 1) indikator minat dan perhatian dengan skor 3; 2) indikator kebergunaan dengan skor 3; 3) indikator tampilan dengan skor 4. Untuk itu, perolehan skor penilaian aspek kualitas isi yakni 10 dengan persentase 83,33%.
Jumlah	40	32	85,41%	Sangat Praktis

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan **Tabel 6** hasil angket respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan materi ajar berbentuk *website* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen telah memenuhi kriteria positif dengan persentase sebesar 85,41%. Sehingga dapat dinyatakan materi ajar berbentuk *website* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya dalam proses pembelajaran. Kepraktisan secara empiris dilakukan melalui uji keterlaksanaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sebagai uji pengembangan suatu produk yang dikembangkan (Darma *et al.*, 2021; Fitri, 2023; Nurhikmah *et al.*, 2021). Tujuan uji kepraktisan dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan tanggapan peserta didik serta keterlaksanaan materi ajar yang dibuat. Selain itu, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan dari menggunakan materi ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti ketika digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Bahan pembelajaran yang didesain secara baik, dilengkapi dengan isi dan ilustrasi yang menarik akan menstimulasi peserta didik untuk memanfaatkan bahan pembelajaran sebagai bahan belajar atau sebagai sumber belajar (Nafala, 2022). Berdasarkan data respons peserta didik dan guru diketahui bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Praktis**” digunakan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pengembangan materi ajar berbentuk *website* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen di kelas IV sekolah dasar diperoleh Materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli desain pada kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan materi ajar berbentuk *website* mampu menyajikan penjelasan berupa materi yang sangat valid sekaligus dengan tampilan yang menarik. Materi ajar menulis cerpen berbentuk *website* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari persentase perolehan angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan pada akhir pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi. Maka dapat dinyatakan materi ajar berbentuk *website* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran memenuhi kriteria Sangat Praktis dan dapat digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan materi ajar berbentuk *website* untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi menulis cerpen layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu materi ajar berbentuk *website* mendukung fleksibilitas pembelajaran tanpa batasan ruang, jarak, dan waktu karena dapat digunakan kapan dan di mana saja.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Anggraini, V., Yulsyofriend, & Yeni, I. (2019). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui lagu kreasi Minangkabau pada anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73-84.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2021). Validity and practicality test of applied mathematics digital teaching materials for blended learning for polytechnic students. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 11(1), 44-53.
- Faiz, A., & Purwati. (2021). Koherensi program pertukaran pelajar kurikulum merdeka belajar kampus merdeka dan general education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 649-655.
- Fitri, Y. (2023). Praktikalitas video pembelajaran matematika berbasis power point di kelas VIII SMP. *Jurnal JIPS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 7(1), 36-41.
- Hayunnita, N., Yuliani, H., & Nasir, M. (2023). Meta analisis: Penerapan media pembelajaran google sites pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 6(2), 89-99.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The analysis of primary school teachers' ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Distric. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 755-763.
- Johansson, V. (2022). Sámi children as thought herders: Philosophy of death and storytelling as radical hope in early childhood education. *Policy Futures in Education*, 20(3), 316-331.
- Kormasela, D. A., Dawud, & Rofi'uddin, A. (2020). Pemanfaatan kearifan lokal Maluku dalam pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(8), 1056-1065.
- Kumala, F. N., Safitri, I., Triwahyudianto, T., Yasa, A. D., & Salimi, M. (2024). HOTS-based e-evaluation Quizwhizzer in science learning in elementary schools. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1345-1358.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan pembelajaran daring yang efektif selama pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 366-377.
- Mawadah, A. H., & Hikmah, S. (2021). Pemilihan cerpen anak untuk bahan ajar di sekolah dasar sebagai media penanaman budi pekerti. *Jurnal Tuturan*, 1(2), 135-148.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114-130.
- Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2021). Pengembangan bahan ajar Matematika untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Edcomtech*, 6(1), 140-150.
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis menggunakan smart model untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613-624.
- Nurhikmah H. N. H., Hakim, A., Kuswadi, D., Sulfianti, S., & Sujarwo, S. (2021). Developing online teaching materials for science subject during COVID-19 era. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(8), 1198-1206.

- Palber, C. A., Hakim, L., & Fakhrudin, A. (2021). Pengembangan LKPD berbasis karakter melalui pendekatan VCT pada materi sila-sila pancasila kelas III SD. *Jurnal Sekolah: PGSD FIP Unimed*, 6(1), 158-163.
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2018). Desain model pembelajaran keterampilan berbahasa bagi siswa sekolah dasar se-Kalimantan Utara. *Jurnal Borneo Humaniora*, 1(2), 25-29.
- Pramestika, L. A., & Wahyudi. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis website untuk peserta didik kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 72-79.
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis website untuk peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333-340.
- Rahayu, P., Fadhillah, D., & Sumiyani. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa kelas V SDN Pondok Bahar 5 Kota Tangerang. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(1), 69-75.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49-58.
- Raissa, K. P., Armanusya, E. A., Rahmawati, L. E., Arifin, Z., & Wahid, A. (2022). Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi melalui model discovery learning pada siswa SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 30-39.
- Rozali, D., Suyanti, R. D., & Dewi, R. (2024). Development of science LKPD based on inquiry training on HOTS-science literacy skills. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 1099-1112.
- Safarina, N. A., Safuwan, S., Dewi, R., & Zahara, C. I. (2022). Psikoedukasi writing for happiness "Menulis Ekspresif untuk Mencapai Kesehatan Mental yang Optimal". *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 215-219.
- Stepanyuk, A. V., Mironets, L. P., Olendr, T. M., & Tsidylo, I. M. (2022). Methods of future science teachers training to use smart-technologies in the professional activity. *South Florida Journal of Development*, 3(1), 510-527.
- Suryawati, E., Harfal, Z., & Syafrinal, S. (2021). Improving MGMP teachers' self-efficacy through technical guidance in learning from home program. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 61-68.
- Sutarman, A. (2021). Cerpen anak sebagai bahan ajar di sekolah dasar dan sekolah tingkat pertama sebagai media penanaman budi pekerti. *JIPKIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman*, 1(2), 61-71.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner model Utaut untuk evaluasi sistem pendaftaran online rumah sakit. *JATISI: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 1621-1630.
- Tuljannah, L. (2021). Pengembangan e-book interaktif pada materi bentuk aljabar untuk siswa SMP. *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 330-338.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas bahan ajar kurikulum pembelajaran untuk pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Candrawala Pendas*, 7(1), 90-98.