



Development of interactive digital media to improve descriptive writing learning outcomes

Siti Khovifah Kesuma¹, Elly Prihasti Wuriyani², Zulkifli Matondang³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

sitikhovifahksm@gmail.com¹, ellyprihasti@unimed.ac.id², zulmato@unimed.ac.id³

ABSTRACT

The transformation of education in the digital era requires teachers to develop interactive and contextual media to enhance students' literacy skills, particularly in descriptive writing. This study aims to develop digital interactive learning materials for descriptive text writing that are valid, practical, and effective for fourth-grade students at SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. The research is motivated by the low learning outcomes of students and the limited use of media suited to the needs and characteristics of elementary school children. The method employed is Research and Development (R&D) using a modified ADDIE model, consisting of analysis, design, and development stages. Validation was conducted by subject matter, media, and language experts; practicality was assessed by classroom teachers; and effectiveness was tested through pretest and posttest comparison using N-Gain calculations. Results indicate that the developed media is highly valid with an average expert validation score of 84.3%, highly practical with a teacher practicality score of 93%, and highly effective in improving learning outcomes with an N-Gain score of 0.81. This research contributes to writing literacy development through the integration of interactive digital media in elementary language instruction.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 14 Apr 2025

Revised: 21 Aug 2025

Accepted: 30 Aug 2025

Available online: 22 Sep 2025

Publish: 28 Nov 2025

Keyword:

descriptive text; digital learning media; learning outcomes; writing

Open access

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

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media yang interaktif dan kontekstual guna meningkatkan keterampilan literasi peserta didik, termasuk dalam menulis teks deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas, dan uji efektivitas melalui perbandingan pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital ini tergolong sangat layak dengan rata-rata skor 84.3%, sangat praktis dengan skor kepraktisan guru sebesar 93%, dan sangat efektif meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0.81. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi menulis peserta didik melalui pendekatan berbasis digital.

Kata Kunci: hasil belajar; media pembelajaran; menulis; teks deskripsi

How to cite (APA 7)

Kesuma, S. K., Wuriyani, E. P., & Matondang, Z. (2025). Development of interactive digital media to improve descriptive writing learning outcomes. *Inovasi Kurikulum*, 22(4), 2145-2160.

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

2025, Siti Khovifah Kesuma, Elly Prihasti Wuriyani, Zulkifli Matondang. 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:

sitikhovifahksm@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk menguasai keterampilan literasi, salah satunya adalah kemampuan menulis teks deskripsi secara efektif dan bermakna. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (Adib *et al.*, 2024; Latifah, 2023). Pencapaian hasil belajar yang baik mencerminkan keberhasilan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran (Trisnawati & Fauziya, 2024). Tuntutan literasi abad ke-21 perlu direspons oleh pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan yang lebih aktif, bermakna, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi (Setiawan *et al.*, 2024). Pendekatan ini menuntut adanya integrasi media pembelajaran interaktif digital yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, khususnya dalam keterampilan menulis deskripsi. Media digital interaktif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pengalaman belajar secara visual, auditif, dan kinestetik (Sudrajat *et al.*, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital berbasis aplikasi seperti Canva dan Quizizz memberikan alternatif strategis untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi secara efektif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti memperkuat aspek visualisasi, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan membangun suasana belajar yang kontekstual serta menyenangkan (Hidayati & Aslam, 2021; Nurjanah & Faznur, 2022). Media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi, latihan, serta umpan balik secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif dan bermakna (Rahmawati *et al.*, 2022; Tarigan *et al.*, 2023). Keterlibatan aktif peserta didik dalam penggunaan media digital diyakini dapat memperkuat motivasi dan rasa percaya diri dalam menulis, khususnya ketika mereka berhadapan dengan tantangan menyusun struktur teks deskripsi secara sistematis. Efektivitas media tersebut perlu terus dikaji dan dikembangkan agar dapat menjadi solusi konkret atas rendahnya capaian belajar peserta didik dalam keterampilan menulis.

Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala struktural dan pedagogis. Proses pengajaran di SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap berjalan secara konvensional melalui metode ceramah yang berpusat pada guru, tanpa memberikan ruang yang cukup bagi partisipasi aktif peserta didik. Praktik tersebut berdampak pada minimnya keterlibatan kognitif peserta didik dalam membangun gagasan tulis secara mandiri. Keterbatasan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi turut membatasi inovasi dalam merancang media pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Minimnya variasi sumber belajar, khususnya pada materi menulis teks deskripsi, menjadikan buku paket sebagai satu-satunya acuan yang terbukti tidak memuat penjelasan lengkap maupun panduan langkah penulisan yang sistematis. Situasi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memilih diksi yang tepat serta membentuk gagasan yang logis dan koheren. Hambatan tersebut secara langsung berkontribusi pada rendahnya capaian hasil belajar menulis. Kompleksitas permasalahan ini memperkuat urgensi penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif berbasis digital untuk mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Penguatan pembelajaran menulis memerlukan pendekatan yang mampu mengaktifkan peran peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penerapan media pembelajaran interaktif digital menjadi solusi konseptual yang relevan untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang masih mendominasi ruang kelas (Mayoza *et al.*, 2024). Media digital memiliki potensi untuk menyajikan materi secara visual, dinamis, dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik. Fitur-fitur seperti *hyperlink*, audio, animasi, dan kuis interaktif mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi konten secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan kognitif selama proses

pembelajaran berlangsung (Asy'arie *et al.*, 2025; Ifrida & Pratiwi, 2024). Kehadiran media pembelajaran digital yang interaktif dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan ekspresif. Integrasi media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menuntut literasi digital dan kemandirian belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat capaian hasil belajar, khususnya dalam aspek menulis. Urgensi pengembangan media digital menjadi semakin kuat ketika dikaitkan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan dukungan visual dan interaktif dalam membangun keterampilan menulis secara efektif (Rinawati *et al.*, 2020; Rohmaniyah *et al.*, 2021).

Kemampuan menulis merupakan elemen esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berkontribusi langsung terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Keterampilan ini mencerminkan penguasaan peserta didik dalam menyusun gagasan, mengorganisasi struktur teks, serta menggunakan kaidah kebahasaan secara tepat (Khalid, 2021). Penulisan teks deskripsi memerlukan ketelitian dalam memilih kata, kejelasan dalam menggambarkan objek, dan kohesi antarkalimat agar informasi dapat dipahami secara konkret oleh pembaca (Budiani *et al.*, 2023; Yosoa *et al.*, 2024). Kompetensi tersebut menunjukkan bahwa menulis bukan hanya aktivitas mekanis, melainkan aktivitas berpikir tingkat tinggi yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan linguistik secara simultan (Ayu *et al.*, 2023; Hidayat *et al.*, 2025). Keberhasilan peserta didik dalam menulis teks deskripsi menjadi indikator sejauh mana proses pembelajaran telah mampu menginternalisasi konsep dan struktur bahasa yang diajarkan. Rendahnya kemampuan menulis sering kali berbanding lurus dengan rendahnya hasil belajar, terutama karena menulis merupakan bentuk ekspresi produktif yang kompleks (Muliya, 2022; Wahyudi *et al.*, 2024). Keterkaitan yang erat antara kemampuan menulis dan hasil belajar memperkuat urgensi penguatan pembelajaran menulis sebagai strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan bahasa Indonesia di tingkat dasar.

Berbagai studi sebelumnya mengenai keterampilan menulis pada jenjang sekolah dasar umumnya berfokus pada strategi pembelajaran, jenis teks, atau media pendukung tanpa mengevaluasi secara spesifik hubungan langsung antara kemampuan menulis teks deskripsi dan hasil belajar. Keterbatasan fokus ini menimbulkan celah penting dalam kajian empiris, terutama karena menulis deskripsi merupakan bentuk representasi pemahaman yang kompleks, menuntut peserta didik untuk menyusun uraian rinci dan logis secara mandiri. Bukti-bukti konseptual memang telah menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis berdampak pada hasil akademik secara umum, namun hubungan kausal antara kedua variabel ini masih jarang ditelusuri secara terukur pada materi teks deskripsi di jenjang sekolah dasar (Ningrum *et al.*, 2023; Wahyudi *et al.*, 2024). Minimnya studi yang secara eksplisit mengevaluasi dampak kemampuan menulis teks deskripsi terhadap hasil belajar menimbulkan kebutuhan akan penelitian yang lebih terfokus, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia yang mendukung keterampilan literasi produktif sejak usia dini. Justifikasi ilmiah ini mempertegas pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif digital yang tidak hanya mampu meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik secara konkret.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui bentuk media digital yang dikembangkan serta menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kemampuan menulis peserta didik. Upaya ini diharapkan mampu menghadirkan solusi pembelajaran yang tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga kontekstual dengan tuntutan literasi abad ke-21 melalui pemanfaatan teknologi yang adaptif dan interaktif.

LITERATURE REVIEW

Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merepresentasikan keterampilan produktif yang melibatkan penguasaan bahasa, penataan gagasan, serta penerapan struktur teks secara sistematis. Aktivitas ini menuntut peserta didik untuk mengekspresikan pikiran melalui simbol grafis yang koheren, logis, dan komunikatif (Mumpuni & Afifah, 2022; Musdolifah *et al.*, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan menulis memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi literasi, karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptual dan berpikir reflektif (Nurazizah & Darmayanti, 2024). Menulis merupakan aktivitas kognitif yang tidak hanya mengandalkan kemampuan berbahasa, tetapi juga melibatkan pengolahan informasi dan sintesis ide (Setyaningsih *et al.*, 2022). Keterampilan ini menjadi sangat krusial dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama saat peserta didik diminta menyusun berbagai bentuk teks, termasuk teks deskripsi, yang menuntut ketepatan diksi dan struktur yang terorganisir.

Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan untuk menggambarkan objek, tempat, peristiwa, atau suasana secara detail dan faktual agar pembaca seolah-olah dapat melihat, merasakan, atau mengalami apa yang disampaikan oleh penulis. Penulisan jenis teks ini membutuhkan kemampuan observasi yang tajam, pemilihan kata yang tepat, serta struktur paragraf yang runtut (Mondolalo & Mulyadi, 2023). Karakteristik utama teks deskripsi terletak pada penggunaan bahasa yang mampu membangun imajinasi pembaca, baik melalui penggambaran visual maupun sensorik (Qatrunnada & Purwati, 2024). Struktur umum teks deskripsi terdiri atas identifikasi objek, uraian bagian-bagian objek secara sistematis, dan penutup berupa kesan atau simpulan terhadap objek yang dideskripsikan. Ciri-ciri kebahasaannya mencakup penggunaan kata benda konkret, kata sifat, kalimat rinci, serta majas perbandingan untuk memperkuat efek deskriptif (Asyifa *et al.*, 2024).

Keterampilan menulis teks deskripsi menuntut penguasaan terhadap struktur dan unsur kebahasaan yang tidak dapat diperoleh melalui proses pembelajaran satu arah (Widhiyanto *et al.*, 2024). Materi dalam buku ajar yang bersifat terbatas dan minim contoh seringkali menyulitkan peserta didik dalam menyusun paragraf deskriptif secara mandiri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar kerap mengalami hambatan dalam menentukan topik, memilih diksi, dan menyusun kalimat yang koheren ketika menulis teks deskripsi (Rismawati *et al.*, 2024). Permasalahan ini menunjukkan perlunya dukungan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif untuk mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik menulis teks. Oleh sebab itu, pengembangan media digital yang kontekstual menjadi langkah strategis untuk memperkuat kemampuan menulis deskripsi sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian materi dari guru kepada peserta didik secara lebih konkret dan sistematis. Kehadiran media yang tepat memungkinkan peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata dan bermakna melalui representasi visual, audio, atau kinestetik (Khoirunnisaa *et al.*, 2025). Peran media bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk membangkitkan motivasi, memfasilitasi interaksi, dan meningkatkan daya serap informasi secara menyeluruh. Efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan tujuan instruksional, materi ajar, serta kondisi psikologis dan sosiologis peserta didik (Rahmawati *et al.*, 2022). Pemanfaatan media yang relevan

juga dapat membantu guru mengatasi keterbatasan metode ceramah konvensional dan mendorong terjadinya pembelajaran bermakna di dalam kelas.

Transformasi teknologi di era digital telah memunculkan inovasi media pembelajaran digital yang lebih dinamis, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran digital menawarkan berbagai fitur interaktif seperti teks bergerak, animasi, suara, video, hingga kuis digital yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Rajagukguk *et al.*, 2025; Salahuddin *et al.*, 2025). Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar multisensori dan personalisasi konten secara *real-time* (Meliyani & Tirtayani, 2022). Penelitian mutakhir menegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja (Tarigan *et al.*, 2023). Peran media digital tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, melainkan juga sebagai sarana penguatan kompetensi esensial abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah dasar.

Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme berpijak pada pandangan bahwa proses belajar melibatkan konstruksi makna oleh individu melalui pengalaman langsung, bukan penerimaan pasif dari sumber eksternal. Pengetahuan dibentuk melalui interaksi aktif antara peserta didik dan lingkungan, dengan memperhatikan pengetahuan awal, refleksi, serta interpretasi terhadap informasi baru (Suoth *et al.*, 2022). Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran yang berperan aktif dalam mengembangkan pemahaman konsep secara bertahap. Aktivitas belajar dikondisikan untuk memungkinkan eksplorasi, percobaan, dan penemuan makna secara kontekstual (Huda & Djono, 2025). Struktur ini memberikan ruang luas bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan menghubungkan informasi secara logis dan mendalam.

Media pembelajaran interaktif digital menawarkan karakteristik yang sangat sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Interaktivitas yang dihadirkan melalui fitur multimedia seperti *hyperlink*, audio visual, dan simulasi memberikan pengalaman belajar multisensori yang mendorong keterlibatan kognitif peserta didik secara maksimal. Fleksibilitas dalam navigasi konten dan umpan balik langsung memungkinkan peserta didik mengevaluasi pemahaman mereka secara reflektif dan mandiri. Konsep pembelajaran aktif berbasis konstruktivisme dalam platform digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar, khususnya pada keterampilan literasi produktif seperti menulis (Noveliana & Ghani, 2022). Integrasi teori konstruktivisme dalam media pembelajaran digital memberikan dasar pedagogis yang kokoh bagi pengembangan materi ajar yang bermakna dan berdampak langsung terhadap capaian belajar.

Media Interaktif Canva dan Quizizz

Pemanfaatan media digital berbasis platform seperti Canva dan Quizizz semakin berkembang dalam konteks pendidikan dasar. Canva dikenal sebagai alat desain grafis daring yang memungkinkan penyusunan materi ajar visual secara sistematis dan menarik, sementara Quizizz merupakan aplikasi evaluasi berbasis kuis interaktif yang dapat digunakan secara daring maupun luring. Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik visual peserta didik, serta mendukung pemahaman materi secara lebih konkret (Cahyani & Hindun, 2023; Mega *et al.*, 2023). Quizizz, di sisi lain, terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, memberikan umpan balik instan, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Fajriati *et al.*,

2024; Muliya, 2022). Keduanya dinilai efektif dalam membangun pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital.

Kendati demikian, sebagian besar penelitian yang mengkaji Canva dan Quizizz masih berfokus pada aspek penggunaannya secara terpisah atau dalam konteks pembelajaran umum, belum banyak yang mengintegrasikan keduanya secara simultan dalam pengembangan materi ajar menulis, khususnya menulis teks deskripsi di sekolah dasar. Celah ini menimbulkan kebutuhan akan penelitian yang tidak hanya menguji efektivitas teknis penggunaan kedua media tersebut, tetapi juga menelaah bagaimana keduanya dapat diintegrasikan dalam desain instruksional yang bertumpu pada pendekatan konstruktivistik. Penggunaan Canva dan Quizizz secara terpadu diyakini dapat menciptakan alur pembelajaran yang menyajikan visualisasi konsep sekaligus penilaian formatif berbasis teknologi, yang keduanya sangat relevan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi konseptual sekaligus praktis dalam pengembangan media ajar digital interaktif.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap utama, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara, selama semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian mencakup peserta didik kelas IV sebagai populasi target, dengan sampel utama yang terlibat dalam proses uji coba pengembangan media berjumlah 24 peserta didik. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta kesesuaian dengan materi menulis teks deskripsi yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif digital dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang telah disederhanakan menjadi tiga tahapan utama, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV serta wawancara dengan guru kelas terkait permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur materi, *storyboard*, serta alur navigasi media pembelajaran yang selaras dengan indikator pembelajaran dan capaian hasil belajar yang diharapkan. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk media menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas untuk memperoleh masukan sebelum diuji kepraktisan dan efektivitasnya di lapangan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini meliputi lembar validasi untuk menilai aspek kelayakan media, angket respons untuk mengukur kepraktisan penggunaan di kelas, serta tes hasil belajar untuk mengevaluasi efektivitas media terhadap kemampuan menulis teks deskripsi. Lembar validasi terdiri atas indikator penilaian yang disusun berdasarkan aspek isi materi, tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas sebagai praktisi lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan pelaksanaan tes awal maupun tes akhir pada peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase untuk menafsirkan hasil validasi, kepraktisan, serta efektivitas berdasarkan peningkatan skor hasil belajar peserta didik. Penilaian efektivitas dihitung melalui uji N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif digital yang dikembangkan.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Uji Kelayakan Media

Penilaian kelayakan terhadap materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap pertama dan tahap kedua, untuk memastikan materi telah memenuhi aspek ketepatan isi, keterpaduan materi, serta kebahasaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik sekolah dasar.

Tabel 1 menyajikan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi terhadap sepuluh indikator penilaian. Skor yang diperoleh pada validasi pertama adalah 30 dari skor maksimum 50, yang setara dengan persentase sebesar 70%. Validasi tahap kedua menunjukkan adanya peningkatan skor menjadi 38 dari 50, atau sebesar 76%. Rata-rata keseluruhan dari kedua tahapan validasi adalah 73%, yang berada dalam kategori “layak”. Berdasarkan hasil ini, materi ajar yang dikembangkan dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses uji coba lapangan setelah mengalami revisi sesuai masukan dari validator.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Indikator penilaian	Penilaian	
	Tahap 1	Tahap 2
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif digital sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif digital sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif digital dikemas secara runtut	4	3
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif digital sudah lengkap	3	3
Materi yang disajikan dengan berbantuan media pembelajaran interaktif digital mudah dipahami peserta didik	4	4
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif digital sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	4
Penyajian materi dengan berbantuan media pembelajaran interaktif digital sudah interaktif	3	4
Dengan adanya materi yang disajikan dengan berbantuan media pembelajaran interaktif mampu menambah pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi teks deskripsi	4	4
Dengan adanya materi yang disajikan dengan berbantuan media pembelajaran interaktif digital mampu mendukung peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik pada materi teks deskripsi	3	4
Soal-soal kuis yang dipilih sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	4
Skor yang diperoleh	30	38

Sumber: Penelitian 2025

Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif digital dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan dalam satu tahap dan menghasilkan sejumlah catatan perbaikan, antara lain penambahan lima contoh teks deskripsi sesuai konteks disertai gambar serta penambahan elemen suara pada penjelasan untuk meningkatkan kualitas interaktif media. Revisi telah dilaksanakan berdasarkan masukan tersebut dan media dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 menyajikan hasil validasi ahli media terhadap tiga belas indikator penilaian yang mencakup aspek tampilan, interaktivitas, warna, teks, tata letak, dan kemudahan penggunaan. Skor yang diperoleh dari seluruh indikator berjumlah 55 dari skor maksimum 65, yang jika dikonversi ke persentase mencapai 84,6%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital berada pada kategori “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Indikator penilaian	Penilaian
	Tahap 1
Tampilan desain media pembelajaran interaktif digital sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
Media pembelajaran interaktif digital menarik digunakan peserta didik	4
Tampilan fitur-fitur pada media pembelajaran mudah digunakan peserta didik	4
Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan peserta didik	4
Penggunaan kombinasi gambar menarik untuk peserta didik	5
Penggunaan kombinasi warna dalam desain media pembelajaran interaktif digital sudah tepat	4
Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i> dan materi	4
Teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif digital sudah tepat	4
Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif digital sudah tepat	4
Tata letak yang harmonis mempercepat pemahaman	5
Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dengan berbagai perangkat	4
Media pembelajaran interaktif digital memudahkan pembelajaran	4
Media pembelajaran interaktif digital sudah interaktif digunakan dalam pembelajaran	4
Skor yang diperoleh	30

Sumber: Penelitian 2025

Penilaian terhadap aspek kebahasaan dilakukan oleh ahli bahasa. Validasi dilaksanakan dalam dua tahap untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kaidah kebahasaan, ejaan, serta pemahaman oleh peserta didik sekolah dasar. Pada validasi tahap pertama, validator memberikan saran perbaikan pada bagian deskripsi contoh media agar menggunakan kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik. Revisi kemudian dilakukan sesuai saran tersebut dan dilanjutkan dengan validasi tahap kedua.

Tabel 3 menyajikan hasil penilaian ahli bahasa terhadap tujuh indikator yang mencakup kesesuaian dengan ejaan, kaidah bahasa Indonesia, kemampuan peserta didik, kejelasan makna, ketepatan tata bahasa, kemudahan pemahaman, dan komunikasi. Skor yang diperoleh pada tahap pertama adalah 32 dari 35 atau setara dengan 91%. Validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan skor menjadi 35 dari 35 atau setara dengan 100%. Rata-rata skor penilaian dari dua tahap validasi adalah 95,5%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif digital telah memenuhi kriteria kelayakan bahasa dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Indikator penilaian	Penilaian	
	Tahap 1	Tahap 2
Bahasa sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan	5	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	5
Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan peserta didik SD	4	5
Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4	5
Ketepatan tata bahasa	5	5
Bahasa yang disajikan pada materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami untuk peserta didik SD	5	5
Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5
Skor yang diperoleh	32	35

Sumber: Penelitian 2025

Rekapitulasi hasil penilaian kelayakan materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital berdasarkan validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, disajikan secara ringkas pada **Tabel 4**. Proses validasi dilakukan melalui satu hingga dua tahap sesuai karakteristik masukan dari masing-masing validator.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Ahli

Penilaian Kelayakan	Persentase	Kategori
Materi	73	Layak
Media	84.6	Sangat layak
Bahasa	95.5	Sangat layak
Rata-rata	84.3	Sangat layak

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ketiga validator, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 84.3% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Capaian ini menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, serta keterpakaian media untuk pembelajaran menulis teks deskripsi di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif digital yang dirancang dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap.

Media pembelajaran interaktif digital yang telah dikembangkan tidak hanya dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli, tetapi juga diwujudkan dalam bentuk produk visual yang siap digunakan di kelas. Produk akhir berupa rangkaian *slide* interaktif menampilkan desain materi, contoh teks deskripsi, serta latihan evaluasi yang terintegrasi dengan aplikasi Canva dan Quizizz. Penyajian dalam bentuk gambar memberikan gambaran nyata mengenai struktur, tampilan, dan navigasi media, sehingga memudahkan guru maupun peserta didik dalam memahami alur penggunaan dan konten pembelajaran yang disajikan, lihat **Gambar 1**.



Gambar 1. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif
Sumber: Penelitian 2025

Hasil Uji Kepraktisan Media

Penilaian terhadap kepraktisan materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital dilakukan oleh tiga orang guru kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen angket untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, pemahaman terhadap tampilan, serta kesesuaian isi dengan kebutuhan belajar peserta didik. Umpun balik dari guru diperlukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat diterapkan secara efisien dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 5 menyajikan hasil penilaian kepraktisan oleh ketiga guru terhadap lima belas indikator. Guru 1 memberikan skor sebesar 69 dari 75 (92%), guru 2 memberikan skor 70 dari 75 (93,3%), dan guru 3 memberikan skor yang sama sebesar 70 dari 75 (93,3%). Rata-rata persentase dari ketiga penilaian tersebut adalah 92,9%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital dinilai memiliki tingkat kepraktisan tinggi dan siap untuk digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Penggunaan oleh Guru

Indikator penilaian	Skor penilaian		
	Guru 1	Guru 2	Guru 3
Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5	4	5
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikemas secara runtut	4	5	4
Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah lengkap	5	5	5
Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	4	4
Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	5	5	5
Tampilan gambar memperjelas materi	4	5	4
Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD	4	4	5
Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	4
Ketepatan penulisan tanda baca	5	5	5
Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	5

Indikator penilaian	Skor penilaian		
	Guru 1	Guru 2	Guru 3
Penggunaan huruf/ <i>font</i> dalam media mudah dibaca	4	5	4
Tampilan media pembelajaran sudah interaktif	5	4	5
Memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	4	5	5
Kegiatan belajar mengajar lebih menarik	5	5	5
Skor yang diperoleh	69	70	70

Sumber: Penelitian 2025

Hasil Uji Keefektifan Media

Pengujian efektivitas materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital dilaksanakan melalui tes kognitif yang diberikan kepada 24 peserta didik kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan melalui perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan. Skor *pretest* peserta didik berada pada rentang 30 hingga 80, sedangkan nilai *posttest* meningkat tajam dalam rentang 80 hingga 100. Ketuntasan belajar dianalisis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah, yaitu sebesar 75. Rincian ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif digital disajikan pada **Tabel 6**.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	8	33	24	100
0-75	Tidak tuntas	16	67	-	-

Sumber: Penilaian 2025

Berdasarkan hasil pada **Tabel 6**, diketahui bahwa saat *pretest* hanya 8 peserta didik (33%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 peserta didik (67%) belum mencapai nilai minimum. Setelah diterapkannya materi ajar berbantuan media pembelajaran interaktif digital, seluruh peserta didik atau sebanyak 24 orang (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM pada *posttest*. Peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan efektivitas penggunaan media dalam menunjang pencapaian kompetensi peserta didik. Analisis lebih lanjut terhadap nilai N-Gain menunjukkan bahwa sebanyak 7 peserta didik berada pada kategori peningkatan “sedang”, sedangkan 17 peserta didik lainnya menunjukkan peningkatan dalam kategori “tinggi”. Komposisi tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang optimal setelah pembelajaran berbantuan media interaktif digital diterapkan secara sistematis di kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap.

Discussion

Bentuk pengembangan materi ajar dalam penelitian ini dirancang melalui pendekatan sistematis, interaktif, dan kontekstual. Media disusun menggunakan Canva dan Quizizz dengan memuat 21 halaman yang terdiri atas pendahuluan, capaian pembelajaran, pemantik, konsep teks deskripsi, contoh beragam, struktur dan kaidah kebahasaan, latihan, hingga kuis evaluatif serta video pembelajaran. Komposisi ini dimaksudkan untuk membentuk pengalaman belajar yang terstruktur dan menyenangkan.

Pemanfaatan media visual dan digital interaktif terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan belajar peserta didik (Islami & Dafit, 2023; Rosyiddin *et al.*, 2023). Integrasi Canva dalam pembelajaran mendukung visualisasi konsep menulis yang lebih sistematis. Quizizz sebagai media evaluatif juga mendorong keterlibatan aktif melalui elemen interaktif dan umpan balik *real-time* (Adhwa *et al.*, 2025; Juliawan *et al.*, 2025). Penyusunan materi yang dilengkapi dengan contoh teks deskripsi beragam dapat memfasilitasi pemahaman struktur dan gaya bahasa secara konkret. Penggunaan media visual dan audio secara terpadu terbukti memperkuat daya serap informasi peserta didik. Kombinasi pendekatan berbasis teknologi dan pembelajaran aktif turut mendukung penguatan literasi menulis di tingkat sekolah dasar (Al Haq *et al.*, 2024; Islami & Dafit, 2023).

Validasi kelayakan materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak. Hasil penilaian dari tiga validator ahli mencatat rata-rata kelayakan sebesar 84.3%, dengan rincian ahli materi sebesar 73%, ahli media sebesar 84.6%, dan ahli bahasa sebesar 95.5%. Tingkat kelayakan tersebut mencerminkan bahwa media telah sesuai dengan aspek isi, tampilan, kebahasaan, serta kesesuaian terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara sistematis, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan konten dan penyajiannya (Nafasya *et al.*, 2022; Nisa *et al.*, 2025). Penggunaan teknologi digital dalam pengembangan media ajar juga terbukti meningkatkan kelayakan produk apabila disusun melalui tahapan yang tepat, mulai dari analisis kebutuhan, desain berbasis karakteristik peserta didik, hingga pengujian ahli. Skor tinggi dari ahli bahasa menjadi indikator bahwa materi disusun secara komunikatif dan sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik.

Relevansi antara materi ajar dan konteks pembelajaran di sekolah dasar turut menentukan kelayakan media. Produk yang menyajikan visualisasi menarik, petunjuk navigasi yang jelas, serta contoh konkret dari kehidupan peserta didik akan lebih mudah diterima dan dipahami. Kelayakan media ajar digital juga meningkat signifikan apabila kontennya memungkinkan terjadinya pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan mendalam. Penerapan aplikasi seperti Canva dan Quizizz dalam pengembangan ini memberikan nilai tambah dari sisi interaktivitas dan integrasi evaluasi belajar berbasis teknologi (Alfatih *et al.*, 2024). Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif saat pembelajaran disampaikan menggunakan Canva dan Quizizz. Peserta didik tampak lebih antusias, aktif, dan fokus mengikuti pembelajaran. Saat materi ditampilkan melalui Canva, peserta didik lebih mudah memahami isi teks deskripsi karena disajikan secara visual dan terorganisasi. Pada tahap evaluasi menggunakan Quizizz, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal karena nuansa kuis yang kompetitif dan adanya umpan balik langsung dari aplikasi (Muliya, 2022). Meskipun terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan Canva dan Quizizz secara terpisah, integrasi keduanya dalam konteks pengembangan materi ajar menulis teks deskripsi di sekolah dasar masih jarang diteliti secara mendalam (Damayanti, 2022). Hal ini membuka ruang justifikasi untuk dilakukannya penelitian yang menggabungkan kedua media ini sebagai satu kesatuan pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan menulis sekaligus meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Temuan hasil validasi yang diperoleh dalam penelitian ini diperkuat oleh berbagai kajian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis digital interaktif dapat memenuhi standar kelayakan secara pedagogis, teknis, dan psikologis. Berdasarkan hal tersebut, media yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai produk pembelajaran yang sangat layak dan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media serupa di jenjang sekolah dasar.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar menulis teks deskripsi berbantuan media pembelajaran interaktif digital terbukti layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil rata-rata penilaian sangat layak, memperoleh respons positif dari guru pengguna, serta memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik berdasarkan analisis N-Gain. Keberhasilan ini membuktikan bahwa media digital interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung keterampilan menulis teks deskripsi di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji penerapan media ini dalam skala yang lebih luas dan pada jenis teks lainnya agar manfaatnya dapat diperluas secara berkelanjutan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme. Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Negeri 010037 Perk. Sei Dadap atas kerjasama dan dukungan yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.

REFERENCES

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 329-339.
- Adib, M. F., Norsanti, T. R., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan menggunakan model problem based learning. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1909-1917.
- Al Haq, G. T., SB, N. S., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based smart apps creator media to enhance comprehension skills of informational text for third-grade students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385-393.
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di madrasah ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128-141.
- Asy'arie, A., Amir, A., & Suharman, A. (2025). Analisis pemanfaatan media audio-visual dan dampaknya terhadap minat belajar siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(3), 517-524.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan menulis teks deskripsi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 2(3), 244-252.
- Ayu, N., Suharno, & Chrysti Suryandari, K. (2023). Exploration: Creative thinking skills in writing essays media-based image series. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 1-7.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui penggunaan media diorama di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1011-1016.

- Cahyani, A., & Hindun, H. (2023). Pemanfaatan media digital Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 4(1), 117-125.
- Damayanti, E. (2022). Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi teks eksplanasi melalui media Canva dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(2), 66-72.
- Fajriati, A. S., Humaira, M. A., & Efendi, I. (2024). Hambatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Quizizz. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5036-5047.
- Hidayat, H., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Pendekatan keterampilan proses terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 245-254.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Huda, K., & Djono, D. (2025). Mengintegrasikan teori pembelajaran bermakna dan konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah di era digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137-146.
- Ifrida, F., & Pratiwi, D. R. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based-learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 411-422.
- Islami, I., & Dafit, F. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di kelas V SDN 83 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1049-1059.
- Juliawan, A. D., Oasis, A. R., & Syamsiyah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pre-test dan post-test dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, 7(1), 206-218.
- Khalid, I. (2021). Peningkatan kemampuan menulis cerita pendek sebagai terapi ekspresif terhadap emosi pada peserta didik kelas XI MAN 3 Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 1-13.
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Dampak media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-10.
- Latifah, D. N. (2023). Analisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68-75.
- Mayoza, H., Harahap, T. H., & Manurung, S. A. (2024). Model pembelajaran problem based learning berbantuan media pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1422-1433.
- Mega, M. D. C., Reffiane, F., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). Analisis penggunaan media Canva interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2030-2042.
- Meliyani, K., & Tirtayani, L. A. (2022). Buku digital berbasis literasi pada tema binatang untuk anak kelompok B taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 99-110.
- Mondolalo, D., & Mulyadi. (2023). Keterampilan menulis struktur deskripsi umum teks deskripsi dalam pembelajaran menggunakan teknik tugas menyalin pendekatan individual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 2(5), 693-700.

- Muliya, M. (2022). Penerapan media quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Mumpuni, A., & Afifah, N. (2022). Analisis pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 73-80.
- Musdolifah, A., Istianingrum, R., Deden, D., Indriawati, P., Maulida, N., & Prasetya, K. H. (2023). Edukasi kalimat efektif sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X BR 3 SMK Negeri 3 Balikpapan. *Abdimas Universal*, 5(2), 297-304.
- Nafasya, R. R., Jamilah, F., & Wahyuni, P. (2022). Pengembangan bahan ajar pembelajaran berbasis storyboard untuk menulis cerpen pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 141-152.
- Ningrum, D. M. F., Ristiyani, R., & Roysa, M. (2023). Pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan aplikasi wattpad. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 26-32.
- Nisa, A. C., Arismunandar, A., & Arnidah, A. (2025). Development of interactive learning media based on websites for the textile science course. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 985-998.
- Noveliana, J., & Ghani, A. R. (2022). Literasi membaca dan dampaknya terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 469-475.
- Nurazizah, S. A., & Darmayanti, M. (2024). Keterampilan menulis siswa sekolah dasar: Systematic literature review dan bibliometric analysis. *Aksara*, 36(2), 337-358.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran brainstorming dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi berbantuan media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 9(1), 45-51.
- Qatrunnada, E., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan e-flipbook berbantuan wordwall upaya meningkatkan pemahaman menyimak teks deskripsi siswa kelas III. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 231-242.
- Rahmawati, F., Usman, H., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan digital book dalam pembelajaran membaca pemahaman materi teks nonfiksi kelas IV SD. *Wahana Sekolah Dasar*, 13(1), 80-91.
- Rajagukguk, S., Tanjung, S., & Restu, R. (2025). Development of interactive multimedia on social studies learning outcomes of elementary school students. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 899-916.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85-96.
- Rismawati, A. E., Sari, S. K. M., Asyifa, S. N., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatkan pembelajaran menulis teks deskripsi melalui kesenian tari pada siswa kelas XII di SMKN 8 Surakarta. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1), 54-63.
- Rohmaniyah, A., Haryadi, H., & Pristiwati, R. (2021). Media aplikasi kartu bergambar berbasis ARCS untuk pembelajaran materi menulis pantun dengan metode blended learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 315-322.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.

- Salahuddin, A., Asmara, D. N., & Angraini, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran codibook (learning comik berbasis digital book) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi majas kelas V SD. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 127-131.
- Setiawan, M. A., Sriadhi, S., & Silaban, S. (2024). Enhancing critical thinking skill by implementing electronic student worksheets based on guided inquiry in natural science subject for elementary school. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 16(3), 225-229.
- Setyaningsih, R., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2022). Pengaruh metode bercerita terhadap karakter dan keterampilan menulis narasi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kebumen. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 447-452.
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-based flash card to increase social studies learning outcomes for elementary school students in the fourth grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235-246.
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan pendekatan konstruktivisme Vygotsky terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48-53.
- Tarigan, F. N., Hasibuan, S. A., & Nurmayana. (2023). Pengembangan digital storytelling berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan kemampuan literasi dan critical thinking mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 485-491.
- Trisnawati, & Fauziya, D. S. (2024). Faktor penyebab kejenuhan belajar siswa SMP kelas VIII pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(5), 214-226.
- Wahyudi, N. A., Amry, N. N., & Nurlaeni, B. (2024). Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis berdasarkan perspektif siswa. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10281-10291.
- Widhiyanto, R., Zulaeha, I., & Wagiran, W. (2024). Analisis kebutuhan modul pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi berwawasan kebinekaan global. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 151-162.
- Yosoa, V. D., Widiana, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2024). The digital learning guidebook as a new breakthrough in improving students' reading and writing skills. *Journal of Education Technology*, 8(2), 249-256.