



## **Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV**

**PramaisHELLa Adinda Putri** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Heny Kusuma Widyaningrum**, Universitas PGRI Madiun

**Cerianing Putri Pratiwi**, Universitas PGRI Madiun

✉ [pramaishellaadindaputri@gmail.com](mailto:pramaishellaadindaputri@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 01 Ganungkidul tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 57. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah Teknik Sampling Jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media digital *Educaplay* mempengaruhi keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Ganungkidul. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata, siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,89 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 68,79. Hasil tersebut didukung oleh hasil dari hipotesis yaitu *Zhitung* sebesar -4,389 dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* = 0,000.

**Kata kunci:** Project Based Learning, Media Digital *Educaplay*, dan Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, bahasa resmi yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Mengandung arti yang sangat mendalam dimana Selama proses pendidikan di Indonesia, bahasa Indonesia tidak dapat disubstitusi dengan bahasa lain. Selain itu, keberadaan sekolah bertaraf internasional harus mematuhi dan menghormati peran serta status bahasa Indonesia sesuai dengan misi mereka (Pamungkas, 2012). Bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa yang mendukung perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Ini berarti bahwa pemahaman bahasa ini oleh seluruh masyarakat Indonesia sangat penting untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang-bidang tersebut di seluruh negeri.

Di sekolah dasar, Bahasa Indonesia menjadi bagian dari mata pelajaran yang harus dipelajari. Seperti yang diungkapkan oleh (Firmansyah, 2015) Bahasa Indonesia merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar yang memiliki kepentingan besar dalam kehidupan siswa. Di sekolah dasar, bahasa Indonesia berperan penting dalam pengembangan keterampilan berpikir dan penguatan karakter individu. Selain itu, bahasa Indonesia menjadi tolak ukur peningkatan sumber daya manusia sekolah dasar (Jamilah et al., 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat menjadi lebih efektif dengan menerapkan metode yang menarik dan sesuai. Dengan pendekatan yang menarik, anak-anak akan lebih tertarik dan betah dalam mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua selain bahasa ibu mereka. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga membantu meningkatkan kemampuan berbahasa mereka secara signifikan.

Dalam kegiatan menulis, terutama saat membuat esai, siswa yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan ide akan mengalami kesulitan. Tantangan ini meliputi kesulitan menghasilkan ide yang baru, menyusun kata-kata dengan baik, dan mengekspresikan ide secara tertulis. Menurut (Rasiban, 2014) Faktor yang membuat penulisan esai menjadi sulit antara lain pengembangan ide cerita selain penguasaan kosakata, pengembangan ide cerita selain penguasaan kosakata, pengembangan ide cerita penguasaan kosa kata dan tidak memahami pola kalimat. Penugasan menulis kalimat Selain penguasaan kosakata, pengembangan ide cerita biasa dapat menunjukkan seberapa baik siswa membaca, sedangkan tugas menulis Selain penguasaan kosakata, pengembangan ide cerita naratif membutuhkan keterampilan kognitif dan Selain penguasaan kosakata, pengembangan ide cerita imajinatif yang rumit. Oleh karena itu, menulis kreatif melibatkan kemampuan untuk menulis narasi dengan baik (Taylor et al., 2019). Dengan adanya permasalahan tersebut tentunya akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pembelajaran adalah kemampuan individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat mengubah perilaku, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mereka menjadi lebih baik. Karena belajar merupakan suatu proses perubahan dengan menggunakan kegiatan atau metode pembelajaran baik di lingkungan alam maupun di lingkungan kelas dan laboratorium (Sjukur, 2013). Hasil belajar siswa tergantung pada daya ingat siswa dalam belajar, yang tidak diperoleh hanya dengan mendengarkan saja, tetapi bentuk pembelajaran lebih baik diingat apabila siswa mendapat kesan terhadap pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah komunikasi aktif dengan rekan kerja dan seluruh lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru, namun lebih pada siswa. Karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mendukung kesuksesan proses pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran berbasis *project based learning* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan perencanaan proyek, menekankan pembelajaran kontekstual berbasis proyek yang dicapai melalui kegiatan yang kompleks dan membimbing siswa untuk mengetahui cara merencanakan suatu proyek (Fera et al., 2022). Pekerjaan proyek siswa meliputi tugas membuat suatu produk. Dengan model pembelajaran ini siswa dapat aktif belajar dan meningkatkan keterampilannya, salah satunya dalam menulis (Harahap, A., & Harahap, 2022). Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang agar siswa

dapat memperoleh pengetahuan atau belajar dengan meningkatkan keterampilan siswa dan agar hasil atau produknya sesuai dengan pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap hasil belajar pada salah satu sekolah dasar di kota Nganjuk SDN 01 Ganungkidul, terlihat bahwa proses belajar mengajar yang terjadi di kelas didominasi oleh guru. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dapat menjadi batasan atau kendala dalam memahami konsep tersebut. Pemahaman yang tidak sesuai dengan konsep yang diajarkan juga dapat terjadi (Khairaty, 2018). Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan terpaku pada buku, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat dan berlanjut mengerjakan soal. Saat ini sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun pada kenyataannya pembelajaran yang diberikan di sekolah hanya berupa buku dan lembar kerja peserta didik. Jika menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar, maka siswa akan lebih mudah memahami serta mengingat materi yang dipelajari.

Berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan atau diterapkan oleh guru di kelas, salah satu contohnya dengan menerapkan media digital Educaplay untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan berdasarkan gambar. Media digital educaplay memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital educaplay menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Media ini dapat mengatasi rasa bosan, jenuh dan ngantuk serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu atau minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa juga dapat lebih mengenal alam, dan materi pembelajaran bagi siswa lebih autentik dan dapat dijelaskan keasliannya (Lamasai et al., 2017).

Menurut (Ambitan et al., 2023) Dengan menggunakan jalur didaktik seperti artikulasi vertikal dan horizontal melalui platform Educaplay, kita dapat menggali banyak potensi fungsinya. Educaplay mengakui pentingnya memperluas pengetahuan kurikuler, mempromosikan konsep-konsep inti dari berbagai tema global, serta meningkatkan keterampilan, nilai, dan sikap yang membangun profil siswa. Tujuan utamanya adalah memungkinkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan membantu guru memiliki aplikasi yang tak terhitung jumlahnya untuk bekerja sama dalam berbagai tugas yang diberikan di kelas (Behl et al., 2022). Demikian juga, alat kolaboratif meningkatkan aspek-aspek seperti belajar mandiri, penalaran dan, di atas segalanya, pembelajaran kolaboratif. Untuk alasan ini, pembelajaran siswa akan efektif, mencapai lingkungan di mana akan lebih mudah bagi mereka untuk melakukan tugas-tugas proses pendidikan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media digital Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menulis teks narasi siswa SD?

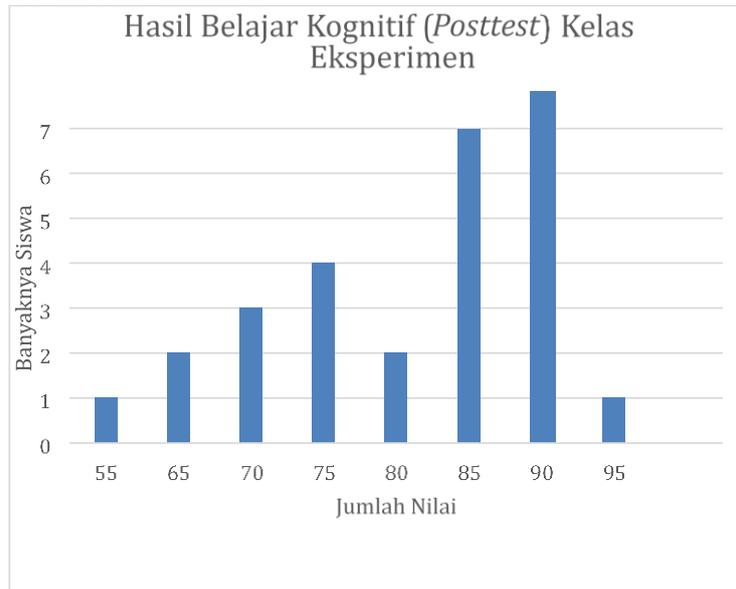
## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Ganungkidul yang beralamat Jl. Merdeka No. 56 Nganjuk, Kota Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pengukuran dan analisis dari sebab-akibat dari berbagai variabel (Sugiyono, 2019). Dalam metode *Quasi Eksperimen* adalah pengembangan dari *True Eksperimen* yang dinilai sulit diterapkan. *Design* yang digunakan menggunakan jenis penelitian *Posttest Only Control Design*, karena dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol agar nantinya hasil penelitian mampu menunjukkan adanya perubahan dengan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media digital *Educaplay* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang akan diberikan perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas IV SDN 01 Ganungkidul tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua kelas dan berjumlah 57 orang. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah Teknik Sampling Jenuh. Metode pengumpulan data meliputi

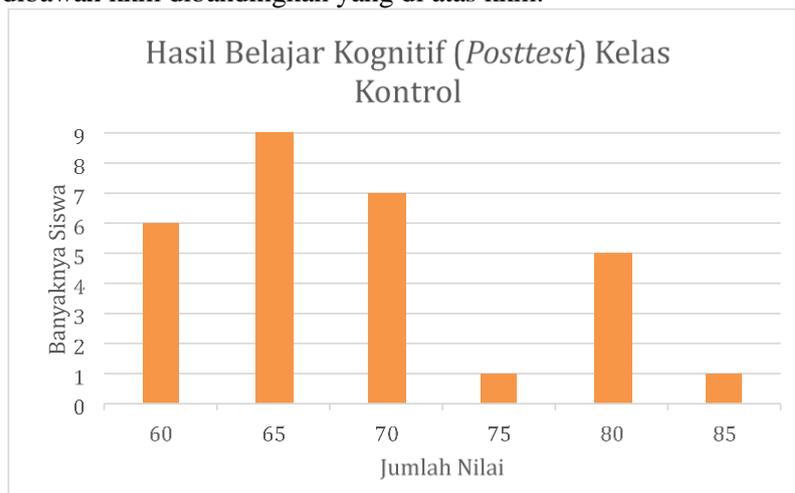
penggunaan tes, dokumentasi, dan observasi. Selain itu penelitian ini akan menggunakan analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, uji parametrik, dan uji non parametrik.

## HASIL PENELITIAN



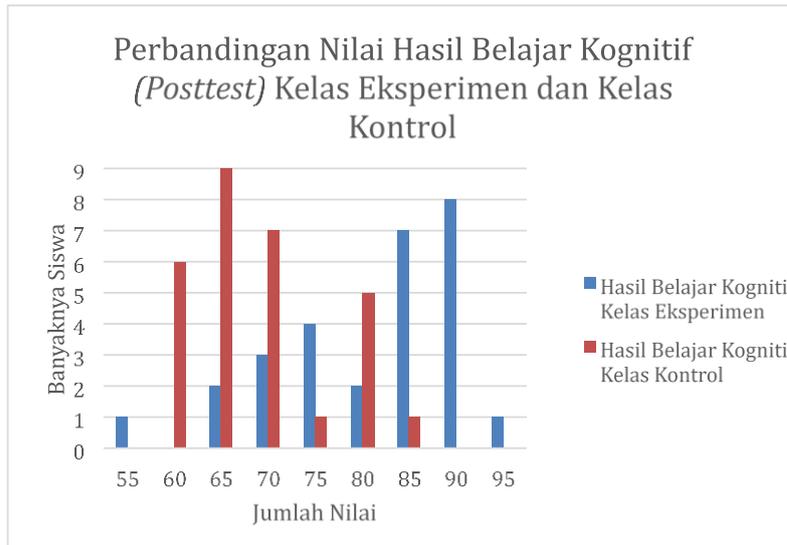
**Grafik 1 Hasil Belajar Posttest kelas eksperimen**

Berdasarkan grafik posttest kelas eksperimen diatas didapatkan hasil bahwa nilai terendah siswa berada di angka 55 sedangkan nilai tertinggi siswa berada di angka 95 diraih oleh 1 orang siswa. Grafik tersebut menjelaskan bahwa masih terdapat banyak siswa yang memiliki nilai dibawah kkm dibandingkan yang di atas kkm.



**Grafik 2 Hasil Belajar Posttest Kelas Eks**

Berdasarkan grafik posttest kelas kontrol diatas didapatkan hasil bahwa nilai terendah siswa berada di angka 60 sedangkan nilai tertinggi siswa berada di angka 85 diraih oleh 1 orang siswa. Selain itu grafik tersebut menjelaskan bahwa nilai siswa yang paling banyak berada di 65 sejumlah 9 orang. Grafik tersebut menjelaskan bahwa masih terdapat banyak siswa yang memiliki nilai dibawah kkm dibandingkan yang di atas kkm.



**Grafik 3 Perbandingan nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Berdasarkan pemaparan grafik diatas didapatkan hasil bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 95 berasal dari kelas eksperimen sedangkan nilai tertinggi siswa pada kelas kontrol yaitu 85. Untuk nilai terendah siswa kelas kontrol 60 sedangkan siswa kelas eksperimen 55. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan yang cukup jauh nilai anak-anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas**

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan	
			Hasil	Interpretasi
Eksperimen	0,143385	0,166	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Kontrol	0,951273	0,165	$L_{hitung} > L_{tabel}$	Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen  $L_{hitung} = 0,143385$  dan  $L_{tabel} = 0,166$ . Sedangkan untuk kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,951273$  dan  $L_{tabel} = 0,165$  Artinya kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas**

F-Test Two-Sample for Variances

	Variable 1	Variable 2
Mean	80,89286	68,7931
Variance	98,24735	54,74138
Observations	28	29
Df	27	28
F	1,794755	
P(F<=f) one-tail	0,065035	
F Critical one-tail	1,889424	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil  $F_{hitung} = 1,794755$  dan  $F_{tabel} = 1,889424$  Jadi, data dinyatakan homogen karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yaitu  $1,794755 < 1,889424$ .

**Tabel 3 Hasil Uji Keseimbangan**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,287	,075	5,235	55	,000	12,09975	2,31126	7,46789	16,73162
	Equal variances not assumed			5,209	49,930	,000	12,09975	2,32303	7,43365	16,76586

Berdasarkan tabel data uji keseimbangan diatas kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang berbeda.

**Tabel 4 Tabel Uji Hipotesis Non Parametrik Test Statistics<sup>a</sup>**

Hasil Belajar	
Mann-Whitney U	134,000
Wilcoxon W	569,000
Z	-4,389
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Dari tabel di atas diperoleh hasil bahwa *Zhitung* sebesar -4,389 dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000. Nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka  $H_1$  diterima. Hal ini diartikan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen (IV A) yaitu menggunakan model *Project Based Learning* dengan bantuan media digital *Educaplay* mengalami peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol yang hanya menggunakan media *power point*.

## PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN 01 Ganungkidul pada kelas 4A dan 4B. Kelas 4A dipilih sebagai kelas \eksperimen sedangkan kelas 4B dipilih sebagai kelas kontrol. Penelitian mengambil Bab 8 Sehatlah Ragaku Semester 2 Materi Menulis Teks NarasiData disajikan berdasarkan nilai yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen menerapkan Project Based Learning dengan dukungan media digital *Educaplay*, sementara kelas kontrol menggunakan Power Point tanpa menggunakan *Educaplay*. Penggunaan media yang berbeda bertujuan untuk melihat apakah ada atau tidak pengaruh penggunaan media digital *Educaplay* dalam pembelajaran Bab 8 terhadap hasil belajar siswa SDN 01 Ganungkidul Nganjuk.

Menurut (Widyaningrum & Hasanudin, 2019) Siswa telah belajar pelajaran Bahasa Indonesia sejak mereka mulai bersekolah di tingkat dasar, yang terbukti dengan penguasaan beberapa keterampilan dasar yang berbeda. (Firmansyah, 2015) menjelaskan Bahasa Indonesia diajarkan di tingkat dasar pendidikan dan dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi siswa. Dalam konteks pembelajaran di kelas, peran dominan dimiliki oleh guru. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dapat

menjadi keterbatasan dalam memahami konsep tersebut, sehingga hasil pemahaman siswa tidak selalu sesuai dengan konsep yang diajarkan (Khairaty, 2018). Pembelajaran masih didominasi oleh peran guru dan lebih terfokus pada materi dari buku teks, sementara siswa mendengarkan, mencatat, dan terus mengerjakan latihan soal. Agar pembelajaran menulis di tingkat sekolah dasar dapat berhasil, guru perlu merencanakan dengan cermat dan memandu proses belajar mengajar. Guru juga perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan strategi yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Munirah et al., 2019).

Saat ini sekolah membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun pada kenyataannya pendidikan yang diberikan di sekolah hanya berupa buku dan lembar kerja bagi siswa. Karena sekolah kekurangan media pembelajaran, siswa tidak tertarik untuk memahami materi karena tidak tertarik (Haji Daud & Lidi, 2020). Jika menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar, maka siswa akan lebih mudah memahami serta mengingat materi yang dipelajarinya.

Media digital educaplay memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital educaplay menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Sumber ini dapat mengatasi rasa bosan, kenyang dan mengantuk serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu atau minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat melakukan analisis terhadap materi tersebut dengan baik dan memahami materi dengan mudah (Nurrita, 2018). Siswa juga dapat lebih mengenal alam, dan materi pembelajaran siswa lebih jujur dan terpercaya (Lamasai et al., 2017). Prestasi belajar siswa, yang merupakan indikator keberhasilan pembelajaran, dipengaruhi oleh dua faktor utama: faktor internal yang mencakup kemampuan siswa itu sendiri, dan faktor eksternal yang terkait dengan metode pembelajaran yang diterapkan. siswa hasil hal yang sangat penting. mempengaruhi hasil belajar (Pratiwi & Widyaningrum, 2022).

Hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,89. Sedangkan hasil posttest kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,79. Hasil penilaian hasil belajar siswa yang menggunakan media digital Educaplay lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar hanya dengan menggunakan media power point saja. Hal ini menunjukkan bahwa media digital Educaplay memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Adam & Rollings, 2017) Game online adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak orang di mana perangkat yang digunakan terhubung dengan internet. Dengan menggunakan Educaplay sebagai alat bantu, siswa tidak lagi merasa jenuh atau takut ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebaliknya, mereka merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Namun, siswa yang kurang efektif dalam kemampuan mendengarkan mungkin salah memahami atau menafsirkan informasi yang disampaikan, yang dapat menyebabkan mereka memiliki pemahaman yang tidak akurat atau tidak tepat (Widyaningrum, 2016).

Educaplay, pembelajaran berbasis media digital, mampu membuat suasana menyenangkan bagi siswa sedemikian rupa sehingga mempengaruhi titik sentral siswa yang berbeda secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan media berbasis media digital Educaplay, siswa mampu memusatkan perhatiannya pada media dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis media digital Educaplay pada pembelajaran bahasa indonesia memberikan pengaruh pada keterampilan menulis siswa. Hal ini didukung oleh temuan dalam pelaksanaan penelitian. Temuan pertama yaitu keaktifan dan motivasi siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran berbasis media digital Educaplay lebih unggul daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Siswa yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis media digital Educaplay mampu memusatkan perhatiannya pada media, sehingga memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan mampu menjelaskan kembali konsep yang mereka pahami dengan bahasanya sendiri. Peneliti menemukan bahwa siswa yang menggunakan platform digital

Educaplay dalam pembelajaran eksperimen mencatatkan hasil belajar tertulis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran tradisional di kelas kontrol.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media digital Educaplay mempengaruhi keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Ganungkidul. Ini terlihat dari perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,89 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 68,79. Hasil tersebut didukung oleh hasil dari hipotesis yaitu *Zhitung* sebesar -4,389 dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Educaplay berbasis lingkungan terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E., & Rollings. (2017). *Game design and devloment*. New Publishing.
- Ambitan, O., Lopian, S. L. H. V. J., & Poluan, J. G. (2023). Pengaruh Faktor Harga, Citra Wisata Physical Evidence Dan Overall Satisfaction Terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Pada Objek Wisata Danau Linow Di Kota Tomohon the Influence of Price, Tourism Image, Physical Evidence, and Overall Satisfaction on. *Jurnal Emba : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 11(1), 1283–1294.
- Behl, A., Kumari, P. S. R., Makhija, H., & Sharma, D. (2022). Exploring the relationship of ESG score and firm value using cross-lagged panel analyses: case of the Indian energy sector. *Annals of Operations Research*, 313(231–256).
- Fera, P., Kamarudin, K., & Rustam, R. (2022). Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Dalam Teks Puisi Di SMP. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 21(16–27).
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Uniska*, 3(1), 37.
- Haji Daud, M., & Lidi, M. W. (2020). Hubungan Kebiasaan Belajar Dan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Ipa Siswa Smpk St Gabriel Ndona. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 143–149.
- Harahap, A., & Harahap, M. F. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar. *uinsyahada*, 2(1), 97–107.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyo, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23.
- Khairaty, I. N. (2018). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Dengan Menggunakan Three-Tier Test Di Kelas Xi Ipa 1 Sman 1 Bontonompo. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1).
- Lamasai, M. M., As, M. A., & Ishak, R. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 10 Gadung. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(3).
- Munirah, Bahri, & Fatmawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 731–740.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Pamungkas. (2012). *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Andi Offset.
- Pratiwi, C. P., & Widyaningrum, H. K. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Keterampilan*. 112–119.
- Rasiban, L. M. (2014). Model pembelajaran Peer Review dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata BARISTA*, 1(1).
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

- Taylor, K. S., Lawrence, J. F., Connor, C. M., & Snow, C. E. (2019). *Cognitive and linguistic features of adolescent argumentative writing: Do connectives signal more complex reasoning? Reading and Writing*. 32(4), 983–1007.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>