

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA
DENGAN PENDEKATAN 5W1H UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS CERPEN SISWA SD KABUPATEN SINTANG**



**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelara Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

FAIZAT

NIM. 530087028

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2025

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED DIGITAL LEARNING MEDIA WITH A 5W1H APPROACH TO IMPROVE SHORT STORY WRITING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SINTANG REGENCY

Faizat

faizat06.ferdian@gmail.com

Graduate Studies Program

Indonesia Open University

In the digital era, the integration of technology in education has become a critical aspect to enhance the quality of learning. However, the low writing skills of elementary school students, particularly in composing short stories, and the lack of engaging learning media present significant challenges. This study aims to develop a digital learning media based on the Canva application designed to improve students' short story writing skills and to evaluate the effectiveness of the media. The developed media integrates the 5W1H approach (What, Who, Where, When, Why, and How) to guide students in composing structured and creative short stories. The research utilized the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were fifth and sixth-grade students in elementary schools in Sintang Regency. The findings indicate that the developed digital learning media is feasible and effective for use. Validation by material and media experts yielded high average scores, indicating excellent feasibility. The implementation of the media on small and large scales revealed significant improvements in students' short story writing skills, as measured by comparing pretest and posttest results. This media has been proven to enhance students' learning motivation, engagement, and understanding of the intrinsic elements of short stories. By integrating visual, textual, audio, and video features, the Canva application offers an interactive and engaging learning experience, supporting teachers in effectively delivering material. This research contributes to the development of innovative learning media relevant to the needs of the digital era.

Keywords: Digital learning media, Canva, short story writing skills, 5W1H approach, elementary school students.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA DENGAN PENDEKATAN 5W1H UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN SISWA SD KABUPATEN SINTANG

Faizat

faizat06.ferdian@gmail.com

Program Pasca Sarjana

Universitas Terbuka

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi aspek penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, rendahnya kemampuan menulis siswa SD, khususnya dalam menulis cerpen, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, menjadi tantangan yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa sekolah dasar dan mengetahui efektivitas penggunaan media. Media yang dikembangkan mengintegrasikan pendekatan 5W1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) untuk memandu siswa menyusun cerpen yang terstruktur dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V dan VI di SD Kabupaten Sintang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan layak dan efektif digunakan. Validasi oleh ahli materi dan media mendapatkan skor rata-rata yang tinggi, menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Implementasi media pada skala kecil dan besar mengungkapkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis cerpen siswa, yang diukur melalui perbandingan hasil pretes dan postes. Media ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap unsur-unsur cerpen. Dengan integrasi fitur visual, teks, audio, dan video, aplikasi canva memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, Canva, keterampilan menulis cerpen, pendekatan 5W1H, siswa sekolah dasar.

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Dengan Pendekatan 5W1H Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SD Kabupaten Sintang adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Sintang, 6 Maret 2025

Yang menyatakan


28096AMX193904054 Faizat

NIM. 530087028

**PERSETUJUAN TAPM
PASCA UJIAN SIDANG**

Judul TAPM : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis
Canva Dengan Pendekatan 5W1H Untuk Meningkatkan
Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SD Kabupaten
Sintang

Penyusun TAPM : Faizat
NIM : 530087028
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Hari/Tanggal : Senin/24 Maret 2025

Menyetujui :

Pembimbing II



Dr. Bachtiar, S.S., M.Pd
NIP.197410232005021005

Pembimbing I



Dr. Daniel Dike, S.S., M.Pd
NIP/NIDN. 114021161/1105037401

Penguji Ahli



Prof. Dr. Cholis Sa'dijah, M.Pd, M.A
NIP. 196104071987012001

Mengetahui :

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana



Dr. Puryati, M.Pd
NIP. 196606291991032002

Direktur Sekolah Pascasarjana



Prof. Dr. Maman Rumanta, M.Si
NIP. 196305091989031002

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : Faizat
NIM : 530087028
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul TAPM : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis
Canva Dengan Pendekatan 5W1H Untuk Meningkatkan
Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SD Kabupaten
Sintang

TAPM telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program
Magister (TAPM) Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah
Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Senin/24 Maret 2025

Waktu : 10.30 – 12.00 WIB

Dan telah dinyatakan **LULUS**

PANITIA PENGUJI TAPM

Tanda Tangan

Ketua Komisi Penguji
Nama: Dr. Puryati, M.Pd



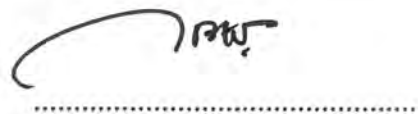
Penguji Ahli
Nama: Prof. Dr. Cholis Sa'dijah, M.Pd., M.A



Pembimbing I
Nama: Dr. Daniel Dike, S.S., M.Pd



Pembimbing II
Nama: Dr. Bachtiar, S.S., M.Pd



LEMBAR PERSETUJUAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Dengan Pendekatan 5W1H Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SD Kabupaten Sintang
2. Identitas Peneliti :
Nama : Faizat, S.Pd
NIM : 530087028
No Hp/telepon : 085260909219
E-mail : faizat06.ferdian@gmail.com
3. Pembimbing I :
Nama : Dr. Daniel Dike, S.S., M.Pd.
NIP/NIDN : 114021161 / 1105037401
Institusi : Universitas Kapuas Sintang
E-mail : dikedaniel74@gmail.com
4. Pembimbing II :
Nama : Dr. Bachtiar, S.S., M.Pd
NIP : 197410232005021005
Institusi : Universitas Terbuka
E-mail : bachtiar_nur@ecampus.ut.ac.id

Sintang, 15 November 2024

Peneliti



Faizat, S.Pd

NIM.530087028

Pembimbing II



Dr. Bachtiar, S.S., M.Pd

NIP.197410232005021005

Pembimbing I,



Dr. Daniel Dike, S.S., M.Pd.

NIP/NIDN. 114021161/1105037401

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

LEMBAR LAYAK UJI

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya selaku Pembimbing TAPM dari Mahasiswa:

Nama/NIM : Faizat/530087028

Judul TAPM : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva
Dengan Pendekatan 5W1H Untuk Meningkatkan Keterampilan
Menulis Cerpen Siswa SD Kabupaten Sintang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa TAPM dari mahasiswa yang bersangkutan sudah selesai 90% sehingga dinyatakan sudah layak uji untuk Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

Demikian keterangan ini dibuat untuk menjadikan periksa.

Sintang, 6 Maret 2025

Pembimbing II



Dr. Bachtiar, S.S., M.Pd
NIP.197410232005021005

Pembimbing I



Dr. Daniel Dike, S.S., M.Pd
NIP/NIDN. 114021161/1105037401

DAFTAR PUSTAKA

- Alijoyo, A., Wijaya, B., & Jacob, I. (2022). Structured or Semi-Structured Interview Wawancara terstruktur atau Semi Terstruktur. *The SAGE Encyclopedia of Research Design*. <https://doi.org/10.4135/9781071812082.n555>
- Alwan, M. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.24114/jiaf.v6i2.18957>
- Anggraini, S., Amalia, E. N., Eka.S, R., Afifa, R., Natasya, L., & Kuntarto, E. (2024). Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 4(6), 982–992. <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/202>
- Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen*. 1(April), 28–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/sasando.v7i1.239>
- Ayu, Ni. S., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Animasi Persatuan Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Anak Kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 No.1 (ISBN Cetak : 2477-2143 ISSN Online). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6942>
- Azizah, A. (2015). Pembelajaran Menulis Puisi dengan memanfaatkan Teknik Brainwritting pada Peserta Didik SD/MI Kelas V. *Jurnal Ilmiah: Pendidikan Dasar*, II(2). <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/735>
- Badriyah. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI. *Skripsi (Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP)*. <https://repository.unugha.ac.id/1209/>
- Bardi, & Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Conover, W. (1999). *Practical Nonparametric Statistic*. <https://www.wiley.com/en-us/Practical+Nonparametric+Statistics%2C+3rd+Edition-p-9780471160687>

- Damayanti, K., Kurniasari, Mustofa, Z., & Mukminin, A. (2024). Eksplorasi Peran Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI Ma'arif Beton. *Istifkar Media Transformasi Pendidikan*, 4(1). <https://jurnal.stik-kendal.ac.id/index.php/istifkar/article/download/112/155/512>
- Devia, D., Khairunnisa, F., & Gusmaneli, G. (2024). Media Teknologi Untuk Memotivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(5), 748–755. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/226/222>
- Dikdasmen. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Sekolah Dasar. In *Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/3bec464d52b843a>
- Doni, A. ., Thaariq, N. A. ., A.Ponda, Suhaimi, & I.Bahar. (2024). Efektivitas Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(01). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3320
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Gibbons, D., Jean, & Chakraborti, S. (2010). *Nonparametric Statistical Inference*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781439859298>
- Gibbons, J. D., & Chakraborti, S. (2011). *Nonparametric Statistical Inference*. CRC Press.
- Halidi, H. M., N.Husain, S., & Saehana, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani palu. *Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 53–60. <https://www.neliti.com/id/publications/153229/pengaruh-media-pembelajaran-berbasis-tik-terhadap-motivasi-dan-hasil-belajar-ipa>
- Hamda, F., & Azima, N. . (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 8 No.1(SSN: 2614-6754, ISSN: 2614-3097), 11965–11971. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14194>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Basicedu*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Haris, D. D., S.Lamada, M., & Mustamin. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 14–18.

- <https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/1204>
- Hasmar, Tumpu, A. B., & Erniati. (2023). Penerapan Teknik What, Why, Where, Who, When+How (5W+1H) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 21–28.
- Hastuti, W. B. (2022). *Charlili (Mencharge Lilin Literasi) Saat Pandemi Berbuah Buku Antologi Cerpen*. 3, 48–63. <https://wawasan.bdkjakarta.id/index.php/wawasan/article/download/127/62>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Hudhana, W. ., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 31–46. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6839>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Isninadia, D., Karyadi, T., Waruwu, Y., Siallagan, L., Mariam, E., Dana, I. P., & Nasution, K. Z. (2023). Analisis Kohesi dan Koherensi dalam Cerpen “Terbang” karya Ayu Utami. *Jurnal Basataka*, 6(1), 28–39.
- Jaedun, A. (2010). Metode Penelitian Evaluasi Program. *Makalah*, 1–14. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131569339/pengabdian/penelitian-evaluasi-program.pdf>
- Jamilah, S. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berinteraksi Sosial terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(03), 259. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6706>
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 24(2), 187–200. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.24.2.2022.187-200>
- Khudriyah. (2021). *Metodologi Penelitian & Statistik Pendidikan*. Kelompok Intrans Publishing.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Endang Dwi Sulistyowati. (2018). Pengembangan

- Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. In *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. (Vol. 1, Issue 1). <https://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/4>
- Komaladewi, A. T., & Rodiyana, R. (2020). Menulis Karangan Narasi dengan Model Know, Want, Learned di Sekolah Dasar. ... *Seminar Nasional Pendidikan*, 331-339. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/338>
- Larasati, M., Rustandi, A., & Friatin, L. Y. (2022). Empowering Student'S Creative Writing Ability By Using Canva. *Journal of English Education Program (JEEP)*, 9(2), 101. [https://doi.org/10.25157/\(jeep\).v9i2.8548](https://doi.org/10.25157/(jeep).v9i2.8548)
- Luhur, R. T. P., Sudaryono, & Nazurty. (2020). Relevansi Karakter Tokoh Cerpen Majalah Bobo dengan Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra Anak. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 1-14. <https://online-journal.unja.ac.id/dikbastra/article/view/10137DOI:https://doi.org/10.22437/dikbastra.v3i1.10137>
- Marhamah, Yulianto, & Salman, N. F. B. (2023). Can Canva Application be as a English Learning Media? *International Journal of Language Pedagogy*, 3(1), 21-24. <https://doi.org/10.24036/ijolp.v3i1.21>
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45-55. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Mas, A. (2021). *Buku Sakti Menulis Cerpen*. Pusat Kajian Bahasa.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, ISBN:978-623-387-015-3, 1-7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63-71. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828> Peran
- Mustika, W., Tamsin, A. C., & Noveria, E. (2020). Gaya Bahasa Retoris dan Kiasan dalam Kumpulan Cerpen Kabut Negeri Si Dali Karya AA Navis dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 247-253.

https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/viewFile/9568/7069?utm_source=chatgpt.com

- Nama, D. Y., & Tanggur, F. S. (2022). Disparitas Media Pembelajaran Pada Era Digitalisasi Pendidikan Di Wilayah Perbatasan Ri-Rdtl (Refleksi Pembelajaran Online Daerah Perbatasan). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 295–305. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.797>
- Nazir, R. A. R., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 966–972. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2998>
- Nisa, E. K., Sari, F. K., & M. Erwin Dwi Listyanto. (2023). Alternatif Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Storyboard. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4 No.1, 31–324. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3605>
- Nuraisyah. (2018). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA Negeri 2 Makassar*. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/saga/article/download/108/346>
- Nurgiantoro, B. (2017). Teori Pengkajian Fiksi. In *Buku*. Gajah Mada University Press. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131782844/pendidikan/teori-pengkajian-fiksi.pdf>
- Nuriyah, K., M, A. hasan A. R., Thohir, P. F. D. M., Rusdiah, N., & Sari, K. W. (2024). Adaptasi Strategi Pembelajaran Responsif Terhadap Dinamika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okpatriola. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pasaribu, B., Ahman, Muhtadi, H. F., Diba, S. F., Anggara, N., & Kanti, W. (2024). Kesalahan Umum dalam Analisis Data: Data Normal dan Tidak Normal. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2413–2418. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3706>
- Prihastuti, D. . (2023). Pengantar Statistika. In *Pengantar Statistika* (Issue November). <https://doi.org/10.14724/2002>
- Purba, A. Z., & Ain, S. Q. (2024). Peran Guru dalam Mengenalkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 1–10. <https://jurnaldidaktika.org>
- Putra, A., & Manesah, D. (2024). Membangun Plot Twist Reverse Chronology dengan Menggunakan Teori Inner Conflict dalam Skenario Film Fiksi

- "Pulang." *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 1(1), 01–12. <https://doi.org/e-ISSN: 3032-1808; p-ISSN: 3032-2073>, Hal 01-12 2.
- Rahmanda, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan. *Skripsi*, 21–22. <http://eprints.umsb.ac.id/2540/1/file> Skripsi Natasya Putri R.pdf
- Rangkuti, L. M., Lubis, M., Sinaga, M. S., & Harahap, N. F. (2021). Analisis Nilai Moral Pada Cerpen" Belati Dan hati" Karya Chairil Gira Ramadhan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 365–369. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41263>
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Resmini, N., Djuanda, D., & Indihadi, D. (2009). *Pembinaan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. UPI Press. https://doi.org/http://library.iainnumetrolampung.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2285
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono. (2021). Hubungan antara Minat Membaca dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2985–2992. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1029>
- Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Melalui Gerakan Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1356–1364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938>
- Sahrawany, E., & Indihadi, D. (2018). Implementasi Teknik Kluster 5W1H dalam Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 18–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i3.12596>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno: Journal of*

- Science and Technology*, 1(1), 46–57.
<https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4>
- Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 110–117. <https://scholar.google.co.id>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Saripudin, & Robbani, M. D. F. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 35–49. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/72163>
- Saskia, M., & Setianingsih, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 38–45. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/16660/15131>
- Sepriyanti, N., Rianti, W., & Jufrianis. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III Pada Sub Tema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi di SDN 001 Ukui. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(8), 4343–4351. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1277>
- Setiawan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Ramah Lingkungan SMP Kota Semarang. In *Tesis*. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=Setiawan.+\(2020\).+Pengembangan+Bahan+Ajar+Menulis+Cerpen+Berbasis+Ramah+Lingkungan+SMP+Kota+Semarang+\(Tesis\).+Diakses+30+September+2023,+dari+h](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=Setiawan.+(2020).+Pengembangan+Bahan+Ajar+Menulis+Cerpen+Berbasis+Ramah+Lingkungan+SMP+Kota+Semarang+(Tesis).+Diakses+30+September+2023,+dari+h) https://arpusda.semarangkota.go.id/uploads/data_karya_ilmia
- Setyaningsih. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi Melalui 5W1H pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1068–1074. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1336>
- Siringoringo, R. G. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Subekti, M. A. (2022). Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa SMA. In *Jurnal Parafrasa: Bahasa, Sastra dan pengajaran* (Vol. 4, Issue 1). <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafrasa/article/view/1902>

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugianti, A. K., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). *Penggunaan Media Film Pendek Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panggarangan*. 4, No.1. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/desanta/article/view/115>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1359>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyudi, N. A., Amry, Nu. N., & Nurlaeni, B. (2024). Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Berdasarkan Perspektif Siswa. *Karimah Tauhid*, 3, 10281–10291. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14623>
- Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790–3799. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1328>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Waruwu, W. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405. <https://www.scribd.com/document/694050870/PENGARUH-LITERASI-DIGITAL-TERHADAP-PENDIDIKAN-DI-INDONESIA>
- Wibawa, B. (2020). Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan. *BukubMetode Penelitian Pendidikan*. <http://repository.ut.ac.id/4022/1/MIPK5201-M1.pdf>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif Untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–104. <https://journal.uui.ac.id/ajic/article/view/971>