

Pengembangan aplikasi GEMA berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV

Aura Cintyaloka*, Dadan Djuanda, Rana Gustian Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322, Indonesia

*Corresponding author: auracintyaloka7@upi.edu

Article Info

Received: 12-07-2026

Revised: 17 -07-2026

Accepted: 26-07- 2026

Keyword:

Poetry; Writing; media Development; Learning Media; Applications

Abstract: This study aims to improve the poetry writing skills of fourth-grade elementary school students who struggle with specific elements such as diction, figurative language, and rhyme. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Data collection involved various techniques, including interviews to identify existing challenges, validation of the media and content, response questionnaires, and pre- and post-tests. Statistical data analysis was conducted using SPSS software. The results indicate that the GEMA media received a "Highly Suitable" rating across all validation processes, including the validation of evaluation questions, media, and content. Furthermore, there was an improvement in the results from the pre-test to the post-test. While students' writing skills were initially very low, they showed significant improvement in poetry writing following the implementation of the GEMA application. The GEMA learning media proved to be a key factor in the students' learning success—particularly regarding poetry writing skills—by introducing an innovative approach that allows students to engage in various writing exercises within an application featuring an attractive and interactive design.

Info Artikel

Diterima: 12-07-2026

Direvisi: 17 -07-2026

Disetujui: 27 -07-2026

Kata Kunci:

Puisi; Menulis; Pengembangan media; Media Pembelajaran; Aplikasi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan menulis pada beberapa unsur, seperti diksi, majas, dan rima. Metode yang digunakan ialah metode R&D (Research and Development) dengan model yang digunakan adalah ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara, seperti wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi, validasi media dan materi, angket respon, serta tes awal dan tes akhir. Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan bantuan perangkat SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GEMA mendapatkan kategori "Sangat Layak" dari semua validasi yang telah dilakukan, seperti validasi soal evaluasi, validasi media, dan validasi materi. Selain itu, hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami peningkatan. Pada saat dilakukan tes awal, keterampilan menulis peserta didik masih sangat rendah, namun pada saat tes akhir, keterampilan menulis puisi peserta didik meningkat lebih baik setelah diterapkan aplikasi GEMA. Media pembelajaran GEMA menjadi faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik, terutama dalam keterampilan menulis puisi karena membawa inovasi baru, yaitu belajar di dalam aplikasi yang bisa melakukan berbagai latihan menulis dalam aplikasi tersebut dengan desain yang menarik dan interaktif.

How to cite: Cintyaloka, A., Djuanda, D., & Nugraha, R. G. (2026). Pengembangan aplikasi GEMA berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 4(1). 148-162. <https://doi.org/10.62385/ijles.v4i1.291>

Pendahuluan

Pembentukan kemampuan literasi anak sejak usia dini sangat bergantung pada peran strategis pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD). Ruang lingkup literasi tidak terbatas pada kecakapan membaca saja, melainkan juga mencakup penguasaan menulis sebagai bentuk keterampilan berbahasa yang produktif (Parapat et al., 2023). Keterampilan berbahasa menjadi titik dasar bagi seseorang dalam berpikir, memahami, serta menunjukkan kepribadian. Pada keterampilan berbahasa terdapat empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek membaca dan menyimak merupakan keterampilan reseptif dan berfungsi untuk menerima informasi, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif, artinya keterampilan tersebut berfungsi untuk menyampaikan suatu gagasan (Zani et al., 2025). Keterampilan menulis penting untuk diajarkan dan dilatihkan kepada anak sejak dini dikarenakan menulis merupakan keterampilan penting yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena banyak hal yang berkaitan dengan keterampilan menulis (Widianto & Azis, 2025).

Dalman dalam (Subekti, 2025) menjelaskan bahwa menulis merupakan sebuah kecakapan dalam menuangkan ide, perasaan, serta pengalaman pribadi ke dalam komposisi teks yang terstruktur dan memiliki makna. Oleh sebab itu, demi menstimulasi daya pikir dan kreativitas peserta didik, proses pembelajaran menulis wajib diformulasikan secara sistematis. Namun, secara umum terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi oleh siswa pada saat menulis, seperti tingkat semangat peserta didik dalam menulis masih rendah serta kurangnya dorongan atau dukungan dari orang tua peserta didik (Oktaviyeni et al., 2026).

Pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Dasar bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan dan minat siswa pada suatu karya sastra (Permana & Indihadi, 2018). Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada kelas IV, fokus pembelajaran menulis diarahkan pada ranah kreatif, salah satunya melalui penulisan puisi. Aktivitas menyusun puisi merupakan sebuah proses kreatif yang menuntut siswa untuk mampu mengombinasikan imajinasi, kepekaan emosional, dan estetika bahasa secara harmonis (Sophia et al., 2023).

Meski demikian, kegiatan belajar menulis puisi di SDN Sindang II Sumedang masih menemui beragam hambatan. Mayoritas siswa kesulitan dalam menggali ide, memilih kosakata (diksi) yang sesuai, serta menuangkan isi hati mereka ke dalam bait-bait puisi. Permasalahan ini sejalan dengan pandangan Tarigan (2021, dalam Andini., Fadhy A., 2024) yang mengemukakan bahwa menulis adalah kompetensi berbahasa yang paling rumit lantaran mengintegrasikan fungsi kognitif, kebahasaan, dan emosional secara simultan.

Rendahnya kompetensi menulis puisi ini tidak hanya dipicu oleh faktor internal siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh pola pembelajaran yang cenderung konvensional. Pendekatan yang masih berpusat pada guru (*Teacher-Centered*) serta minimnya pemanfaatan media interaktif membuat keterlibatan aktif siswa dalam kelas menjadi sangat rendah (Putri, H., et al., 2025). Menurut Susanto (2022, dalam Primanandita, M., et al., 2024), edukasi bahasa yang efektif idealnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk bergerak aktif, berpikir kreatif, serta ikut terlibat secara emosional. Maka dari itu, kehadiran media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan ketentuan Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik kelas IV sudah mampu menyusun teks puisi dengan baik dan benar. Standar capaian ini mengharuskan siswa terampil mengaplikasikan unsur-unsur pembentuk puisi, seperti keselarasan diksi, rima, citraan (imaji), gaya bahasa, dan aspek puitis lainnya.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sindang II pada saat pembelajaran menulis puisi, bahwasanya masih terdapat permasalahan dalam

keterampilan menulis puisi, seperti masih rendahnya kemampuan menulis puisi serta kesulitan dalam pemilihan diksi. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran menulis puisi di kelas IV. Banyak siswa menulis puisi masih seperti karangan cerita. Siswa kesulitan dalam pemilihan diksi yang dapat menggambarkan emosi dan suasana yang sesuai, hal tersebut dapat menghambat siswa dalam menulis puisi. Selain itu, siswa sulit menentukan rima dikarenakan kurangnya pemahaman mendalam mengenai teknik dan jenis rima, serta keterbasan kosakata juga mempengaruhi sulitnya menentukan rima, terkadang siswa hanya fokus pada pesan atau makna yang ingin disampaikan, sehingga mengabaikan estetika bunyi. Kurangnya pemahaman mendalam mengenai majas (bahasa kiasan) dan kata konotatif juga menjadi faktor penghambat dalam keterampilan menulis puisi. Permasalahan terakhir yaitu, siswa cenderung merasa bosan dengan media dan strategi yang terkesan monoton, sehingga tidak ada perkembangan keterampilan menulis puisi.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek emosi, kreativitas, dan keterampilan berbahasa. Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan peserta didik belajar menulis dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak berkesan *monoton* (Rahayu et al., 2024). Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah aplikasi GEMA (Goresan Emosi Menjadi Aksara). Aplikasi GEMA dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang menekankan proses menulis puisi melalui eksplorasi emosi dan pengalaman siswa.

Aplikasi GEMA menyediakan fitur-fitur pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa melalui tahapan menulis puisi, seperti pemantik emosi, estafet puisi, panduan menulis larik, serta latihan menulis puisi secara mandiri. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, siswa diharapkan dapat lebih mudah menuangkan ide dan perasaan ke dalam bentuk puisi. Contohnya pada salah satu fiturnya, yaitu estafet puisi. Estafet puisi merupakan latihan menulis puisi secara koleboratif, artinya siswa berlatih menulis puisi dengan teman-temannya. Bentuk latihan seperti permainan estafet puisi ini menstimulus terbentuknya diksi-diksi baru pada siswa serta meningkatkan daya kreativitasnya (Khoiriyah, 2023). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi GEMA bersifat *student-centered*, sehingga siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android mempunyai keberhasilan lebih tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Firdaus et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi GEMA (Goresan Emosi Menjadi Aksara) merupakan langkah inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Gall et al. (dalam Rahayu, A., 2025), R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. istilah R&D seringkali digunakan untuk menghasilkan produk maupun proses baru ataupun sesuatu yang lebih baik dalam arti terluas (Gustina, Z., et al., 2024). Metode R&D dipilih karena tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi pembelajaran “GEMA” yang inovatif, praktis, dan efektif, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran menulis puisi. Penelitian RnD menekankan proses pengembangan produk secara sistematis, meliputi tahap perencanaan, pengembangan, uji coba, evaluasi, dan revisi produk. Penelitian serta pengembangan khususnya pada penelitian pendidikan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, serta memvalidasi suatu produk (Sumiati et al., 2024)

Desain penelitian yang digunakan ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan iteratif, memungkinkan peneliti melakukan perbaikan di setiap tahap pengembangan (Zamsiswaya et al., 2024). Selain itu, model ADDIE juga cocok digunakan dalam pengembangan produk yang akan digunakan (Susilawati et al., 2024). Model ADDIE digunakan sebagai kerangka pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahap utama yang saling terkait, di mana setiap tahap memiliki tujuan, fokus, dan hasil yang spesifik. Tahapan pertama adalah Analisis (*Analysis*). Pada tahapan pertama ini, peneliti menganalisis kebutuhan dari peserta didik sebagai dasar pengembangan aplikasi. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti melakukan wawancara bersama guru wali kelas IV SD Negeri Sindang 2 menggunakan instrumen wawancara yang telah disusun sebelumnya. Tahapan kedua adalah Desain (*Design*). Pada tahapan kedua ini, peneliti mulai merancang aplikasi berdasarkan kebutuhan dari peserta didik pada aplikasi Canva. Tahapan ketiga adalah Pengembangan (*Development*). Pada tahapan ini, rancangan desain aplikasi yang sudah dibuat kemudian dimasukkan ke dalam *Smart Apps Creator* (SAC) agar bisa dibentuk menjadi sebuah aplikasi android. Tahapan keempat adalah Penerapan (*Implementation*). Tahapan keempat ini, peneliti melakukan uji coba produk kepada subjek penelitian untuk melihat tingkat keefektifan dari produk. Tahapan kelima adalah Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahapan terakhir ini, peneliti melakukan perbaikan pada produk setelah melakukan uji coba.

Peneliti melakukan analisis permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV SD saat menulis puisi melalui wawancara dengan guru kelas IV. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data secara akurat dan mendalam sebagai acuan dasar pengembangan media pembelajaran GEMA yang akan diuji cobakan.

Selain wawancara, media GEMA melalui tiga tahap validasi dengan validator ahli bidangnya, seperti validasi materi, validasi media, dan validasi soal evaluasi. Tahapan validasi penting dilakukan untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan layak atau tidak (Saputra et al., 2025). Data juga diperoleh dari penyebaran angket respon guru dan siswa, serta tes *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap subjek penelitian. Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran yang diterapkan (H. J. Putri & Murhayati, 2025).

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian, seperti instrumen wawancara, instrument validasi ahli, instrumen angke respon, dan instrumen tes. Instrumen-instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka atau skor yang kemudian dianalisis secara statistik (Ardiansyah et al., 2023). Instrumen tes dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli soal evaluasi untuk mengetahui tingkat kesukaran dari soal tes tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik inferensial, yaitu statistik parametrik dengan bantuan alat SPSS. Aplikasi SPSS merupakan software yang dapat digunakan untuk membaca berbagai jenis data (Suprihartini et al., 2023). Uji statistik parametrik yang digunakan ialah uji *normalitas*, uji *paired sample t-test*, dan *N-Gain skor* (Siregar, 2025).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut, maka dari itu dilakukan proses wawancara bersama guru kelas IV di SDN Sindang II Sumedang untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi GEMA. Berdasarkan wawancara dengan guru, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, antara lain sebagai berikut: (1) Siswa belum menguasai dan memilih diksi yang tepat pada saat menulis puisi; (2) Majas atau bahasa kiasan

yang diketahui oleh siswa masih terbatas, hanya majas metafora dan personifikasi saja; (3) Siswa masih belum bisa mengutarakan perasaan yang begitu mendalam ke dalam tulisan puisi; (4) struktur penulisan puisi siswa terkesan masih berantakan, tidak memperhatikan rima.

Aplikasi GEMA terlebih dahulu didesain menggunakan aplikasi Canva. Kemudian, desain tersebut dimasukkan ke dalam Smart Apps Creator 3.4.0 untuk dibuat menjadi sebuah aplikasi dengan menambahkan elemen-elemen seperti tombol navigasi, suara, menu, dan lainnya agar aplikasi dapat berjalan. Media GEMA sudah divalidasi oleh dua bidang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan (Aeni et al., 2022). Setelah data dinyatakan layak, produk kemudian diuji cobakan kepada responden secara terbatas untuk mengetahui respon awal sebelum diuji efektifkan ke subjek penelitian.

Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini merupakan tahapan awal dari model ADDIE. Kegiatan yang dilakukan ialah wawancara dengan guru kelas IV SDN Sindang II. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dalam menulis puisi sebagai dasar pengembangan produk. Hasil dari wawancara tersebut, guru berharap mempunyai aplikasi yang bisa meningkatkan keterampilan menulis puisi terutama dalam aspek kebahasaannya. Selain itu aplikasi pembelajaran tersebut juga harus bisa meningkatkan semangat siswa untuk menulis puisi dan siswa bisa menyukai kegiatan menulis puisi berkat aplikasi tersebut. Aplikasi pembelajaran juga harus fleksibel, bisa dikerjakan di mana saja dan tidak harus pada saat di sekolah saja.

Perancangan (*Design*)

Untuk memudahkan tahap rancangan pengembangan aplikasi GEMA, peneliti membuat flowchart atau *storyboard* dari aplikasi GEMA. Berikut merupakan *storyboard* dari aplikasi GEMA yang disajikan pada gambar 1.

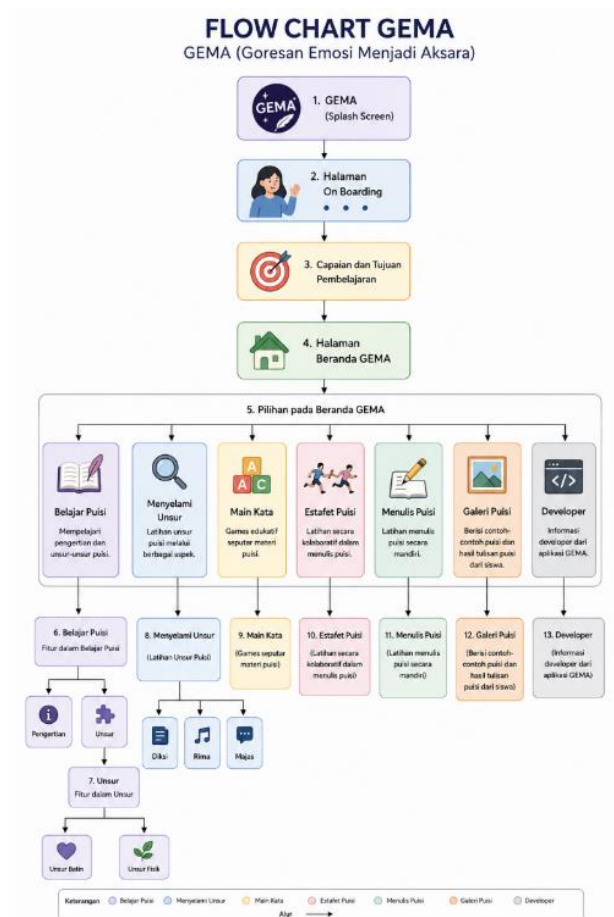
Peneliti juga menyiapkan instrumen tes. Soal tes ini diberikan kepada peserta didik dalam bentuk pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan sesudah diterapkan aplikasi pembelajaran. Sehingga tingkat keefektifitasan aplikasi dapat terlihat. Soal tes ini sudah melalui tahap validasi oleh ahli evaluasi. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan skor yang sangat tinggi dengan keterangan sangat layak, maka soal tes ini dapat digunakan dan diberikan kepada siswa. Selain instrumen validasi soal evaluasi, peneliti juga merancang lembar validasi untuk ahli media dan materi, serta angket respon guru dan siswa.

Aplikasi GEMA ini didesain terlebih dahulu pada aplikasi Canva. Desain aplikasi dipertimbangkan dengan kesesuaian dari karakteristik siswa, sehingga desain dari aplikasi ini membawa kesan yang imajinatif dan menarik bagi para siswa. Dengan menambahkan berbagai elemen yang menarik dan latar yang bertemakan petualangan (alam) membawa kesan yang misterius bagi siswa.

Pengembangan (*Development*)

Setelah tahapan perancangan selesai, selanjutnya pada tahapan pengembangan ini ialah proses mewujudkan perancangan (desain) menjadi kenyataan (aplikasi). Seluruh desain dari canva disimpan dalam bentuk *png*. Desain-desain tersebut kemudian diupload ke dalam SAC dengan menambahkan berbagai format agar aplikasi dapat berjalan dan fitur interaktif dapat digunakan. tampilan awal pada aplikasi pembelajaran GEMA disajikan pada gambar 2.

Pada halaman awal ini, guru maupun peserta didik dapat melihat tampilan *on boarding* dari aplikasi GEMA. Pengguna tidak perlu melakukan akses login, cukup menekan tombol “Mulai” saja, maka akan diarahkan kepada halaman beranda dari aplikasi GEMA.



Gambar 1. Storyboard Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 3. Menu Beranda Aplikasi

Pada menu beranda, terdapat beberapa menu yang dapat dipilih, diantaranya Belajar Puisi, Menyelami Unsur, Main Kata, Estafet Puisi, Menulis Puisi, Galeri Puisi, dan Developer. Pada menu Belajar Puisi, menampilkan materi-materi dari puisi, baik itu pengertian maupun unsur-unsur dari puisi. Contoh tampilan pada menu “Belajar Puisi” materi pada aplikasi GEMA sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Menu “Belajar Puisi”

Media GEMA divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan dari media GEMA, baik dari sisi materi, konten, tampilan, dan lainnya. Proses validasi menggunakan angket validasi untuk ahli materi dan ahli media yang kemudian diberikan skor pada setiap indikatornya sebagai nilai dari para ahli. Hasil validasi tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1	Materi dalam aplikasi GEMA sesuai dengan kompetensi pembelajaran.	5
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Materi disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik	4
4	Ruang lingkup materi dalam aplikasi GEMA sudah mencukupi	5
5	Urutan penyajian materi disusun secara sistematis	5
6	Konsep yang disajikan dalam aplikasi GEMA benar secara keilmuan	4
7	Materi bebas dari kesalahan konsep	4
8	Contoh yang diberikan relevan dengan materi	5
9	Materi didukung dengan ilustrasi/visual yang tepat	5
10	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan	5
11	Materi disajikan dari konsep sederhana ke kompleks	4
12	Materi mendorong pemahaman konsep, bukan sekedar hafalan	4
13	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
14	Materi dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	5
15	Materi mendukung tercapainya pengalaman belajar bermakna	5
16	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	4
17	Kalimat disusun secara jelas dan komunikatif	4
18	Istilah yang digunakan sesuai dengan tingkat peserta didik	4
19	Petunjuk dan penjelasan materi tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
20	Materi disajikan secara ringkas dan padat	5

No.	Indikator	Skor
	Skor Maksimal	100
	Skor yang diperoleh	91
	Nilai Validasi	91%
	$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$	
	Keterangan	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Materi

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil dari validasi materi, dapat disimpulkan bahwa konten materi pada aplikasi GEMA secara keseluruhan mendapatkan skor 91 dari skor maksimal 100. Maka nilai validasi materi GEMA adalah 91% dengan konversi skala likert 5. Dan mendapatkan kategori sangat layak.

Tabel 3. Data Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1	Ukuran dan jenis huruf pada aplikasi GEMA sesuai dan mudah dibaca	4
2	Kulitas teks pada aplikasi GEMA jelas dan tidak buram	3
3	Tata letak teks tidak saling bertumpang tindih	4
4	Ukuran gambar/ikon pada aplikasi GEMA proporsional	4
5	Kualitas gambar/ikon pada aplikasi GEMA tidak pecah	3
6	Tampilan keseluruhan aplikasi GEMA menarik	5
7	Kombinasi warna pada aplikasi GEMA serasi dan nyaman dilihat	5
8	Tombol navigasi pada aplikasi GEMA berfungsi dengan baik	4
9	Aplikasi GEMA memberikan umpan balik saat terjadi kesalahan pengguna	5
10	Petunjuk penggunaan aplikasi GEMA jelas dan mudah dipahami	3
11	Audio dalam aplikasi GEMA terdengar jelas tanpa gangguan	5
12	Pengaturan volume audio dapat disesuaikan oleh pengguna	5
13	Aplikasi GEMA mudah dipahami dalam penggunaannya	4
14	Fitur interaktif/permainan dalam aplikasi GEMA mendukung pembelajaran	5
15	Aplikasi GEMA menyediakan latihan dan evaluasi pembelajaran	5
16	Aplikasi GEMA dapat digunakan pada berbagai perangkat	4
17	Aplikasi GEMA mudah dioperasikan tanpa pendampingan	5

No.	Indikator	Skor
18	Aplikasi GEMA dapat digunakan tanpa mengalami error	5
19	Aplikasi GEMA dapat digunakan kembali tanpa Batasan waktu penggunaan	5
20	Tersedia fitur bantuan/kontak pengembang aplikasi GEMA	5
	Skor Maksimal	100
	Skor yang diperoleh	88
	Nilai Validasi	88%
	$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$	
	Keterangan	Sangat layak

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil dari validasi media, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media GEMA memperoleh skor 88 dari skor maksimal 100. Maka nilai validasi media GEMA adalah 88% dengan konversi skala likert 5. Dapat disimpulkan bahwa media GEMA masuk ke dalam kategori sangat layak.

Tabel 5. Data Penilaian Ahli Evaluasi

No.	Indikator	Skor
1	Tujuan pre-test mengukur kemampuan saat menulis puisi	5
2	Tujuan post-test mengukur kemampuan menulis puisi	5
3	Tema pre-test "Lingkungan Sekolah" sesuai materi	5
4	Tema post-test "Alam" sesuai untuk pengembangan kreativitas	5
5	Perintah penulisan puisi jelas dan tidak ambigu	5
6	Ketentuan (minimal bait dan baris) jelas	4
7	Petunjuk pengerjaan mudah dipahami	5
8	Waktu pengerjaan sesuai	4
9	Perbedaan tuntutan pre-test dan post-test sudah tepat	5
10	Soal mengukur kemampuan menulis puisi siswa	5
11	Soal mendukung kreativitas dan imajinasi	5
12	Soal mendorong penggunaan diksi dan gaya bahasa	5
13	Soal memungkinkan pengungkapan perasaan	5
14	Bahasa jelas dan komunikatif	5
15	Kalimat efektif	5
16	Tidak menimbulkan makna ganda	5
17	Sesuai kaidah bahasa Indonesia	5
18	Tata letak rapi dan sistematis	4

No.	Indikator	Skor
19	Format pre-test dan post-test konsisten	4
20	Tulisan mudah dibaca	5
	Skor Maksimal	100
	Skor yang diperoleh	96
	Nilai Validasi	96%
	$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$	
	Keterangan	Sangat layak

Tabel 6. Kriteria Kelayakan Evaluasi

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil dari validasi soal evaluasi, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil validasi tersebut memperoleh skor 96 dari skor maksimal 100. Maka nilai validasi soal evaluasi adalah 96% dengan konversi skala likert 5. Dapat disimpulkan bahwa soal evaluasi tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya ialah implementasi dari produk aplikasi yang telah dikembangkan dengan tujuan meningkatkan hasil keterampilan menulis puisi siswa pada kelas IV. Implementasi dilakukan pada 27 orang peserta didik kelas IV SD Negeri Sindang II Sumedang. Pada tahap ini diberikan juga soal pre-test dan post-test keterampilan menulis puisi, serta angket respon guru dan siswa. Implementasi dilakukan 1 pertemuan dengan 3 JP (105 menit), pertemuan dilakukan secara tatap muka di dalam kelas.

Tahapan pada proses implementasi ini ialah, pertama siswa diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal dan sejauh mana penguasaan siswa dalam keterampilannya pada menulis puisi siswa. Setelah itu, siswa diajak untuk memperhatikan aplikasi GEMA yang ditampilkan di depan kelas menggunakan media proyektor. Menu pertama yang diperlihatkan adalah “Belajar Puisi”, pada tahapan ini peneliti menjelaskan mengenai materi puisi dengan bantuan aplikasi GEMA, dan siswa mempelajari dari keseluruhan materi yang terdapat pada aplikasi GEMA. Setelah penjelasan materi selesai dilakukan, selanjutnya peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk mengerjakan latihan unsur-unsur puisi secara bersama-sama. Pada menu “Menyelami Unsur” ini, peserta didik berlatih unsur-unsur puisi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Setelah berlatih unsur, siswa melakukan ice breaking terlebih dahulu dengan bermain games “Main Kata” yaitu salah satu fitur interaktif pada aplikasi GEMA, pada menu ini siswa bermain games seputar puisi. Kemudian, setelah bermain games, siswa berlatih menulis puisi secara kolaboratif bersama teman sekelompoknya pada menu “Estafet Puisi”, peneliti memberikan instruksi pada tahap ini yaitu, setiap orang hanya boleh menulis 1 baris puisi, kemudian barisan berikutnya dilanjutkan oleh orang berikutnya. Setelah waktu habis, tahap terakhir ialah menulis puisi secara mandiri, yaitu diberikan lembar *post-test* untuk mengetahui kemampuan menulis puisi siswa setelah diterapkan aplikasi GEMA, kemudian hasil tulisan puisi tersebut dapat dimasukkan ke dalam fitur “Menulis Puisi” yang secara otomatis akan masuk ke dalam fitur “Galeri Puisi”.

Setelah semua tahapan dilakukan, terakhir angket respon siswa disebarkan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa pada aplikasi pembelajaran GEMA. Angket respon juga diberikan kepada guru.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini didapatkan perolehan data dari asil angket respon guru dan siswa, serta hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa. Angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan, sedangkan angket respon guru terdiri dari 15 pertanyaan. Hasil dari angket respon siswa dan guru dikonversi ke dalam persentase dengan perhitungan skala likert 5 dan diklasifikasikan ke dalam kriteria respon. Hasil dari angket respon guru ialah 96% dengan total skor 72 dari skor maksimal 75. Sedangkan hasil dari angket respon siswa menunjukkan persentase rata-rata nya ialah 89% dari total skor keseluruhan responden yang terdiri dari 27 responden. hasil dari angket respon guru ialah 96% dengan total skor 72 dari skor maksimal 75.

Selain dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil perbandingan dari *pre-test* dan *post-test* pun menunjukkan hasil yang cukup signifikan atau meningkat. Sebelum diterapkan aplikasi GEMA, keterampilan menulis puisi siswa masih rendah, tidak memperhatikan struktur penulisan dan unsur-unsurnya, namun setelah diterapkan aplikasi GEMA, keterampilan menulis puisi siswa menjadi meningkat, siswa mulai menerapkan majas pada kalimat yang ditulisnya, kemudian siswa mulai menulisnya dengan rima, karena sebelumnya siswa menulis masih seperti karangan cerita saja. Pemilihan diksi-diksi nya pun sudah mulai kreatif dan imaji dalam penulisan dapat tersampaikan.

Pembahasan

Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis merupakan tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan produk (Irwanto & Saputra, 2026). Pada penelitian ini, analisis dilakukan dengan cara wawancara bersama guru wali kelas IV SD Negeri Sindang 2 untuk mengetahui kondisi belajar siswa dalam menulis puisi, kesulitan yang dialami, seta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat mendukung proses keterampilan menulis puisi siswa. Tahap analisis sangatlah penting, karena produk yang dikembangkan harus sesuai dengan permasalahan nyata yang terjadi di lapangan, sehingga mampu memberikan solusi terhadap kondisi tersebut (Pitriani et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa masih mengalami berbagai kesulitan dalam menulis puisi. Kesulitan tersebut diantaranya adalah kurangnya kemampuan dalam pemilihan diksi, menyusun rima, menggunakan majas, dan mengembangkan imajinasi ke dalam tulisan puisi. Selain itu, siswa menganggap bahwa menulis puisi merupakan kegiatan yang tidak menarik dan membosankan. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa dalam menulis puisi masih tergolong rendah.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, namun mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara langsung pada aplikasi dan dapat digunakan secara fleksibel. Kebutuhan tersebut sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang mendorong pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan aplikasi pembelajaran GEMA berbasis android yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis puisinya.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahapan lanjutan setelah analisis dilakukan. Pada tahap ini, seluruh informasi yang didapatkan pada saat wawancara kemudian dirancang menjadi produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap perancangan dilakukan dengan menyusun storyboard aplikasi GEMA, merancang tampilan antarmuka, menyusun materi pembelajaran, merancang fitur-fitur aplikasi, serta merancang berbagai instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respon, dan soal *pre-test* maupun *post-test*.

Secara keseluruhan, tahap perancangan dalam penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi yang terstruktur, mulai dari desain tampilan, penyusunan materi, pengembangan fitur pembelajaran interaktif, hingga penyusunan instrumen. Seluruh komponen tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis sehingga aplikasi GEMA diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dedi et al. (2024) mengatakan, media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, rancangan aplikasi GEMA yang telah disusun pada tahap sebelumnya kemudian diwujudkan menjadi produk aplikasi pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Pada penelitian yang dilakukan oleh Herawati et al. (2025), media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti SAC menawarkan solusi alternatif yang potensial dan dianggap mudah digunakan karena tidak perlu pemograman. Namun, terdapat kebaruan pada penelitian ini, yaitu aplikasi ini terdiri dari beberapa fitur menarik dan menggunakan alat tambahan untuk menulis, yaitu Padlet. Fitur-fitur GEMA yang menjadi menu dalam aplikasi, seperti Belajar Puisi, Menyelami Unsur, Main Kata, Estafet Puisi, Tulis Puisiku, Galeri Puisi, dan Developer, yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep puisi, memperkaya diksi, serta melatih ketarampilan menulis puisi secara bertahap dan interaktif.

Sebelum diimplementasikan, media GEMA melalui tahap validasi terlebih dahulu, yaitu validasi ahli materi, media, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 91%, 88%, dan 96%, yang seluruhnya mendapatkan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi GEMA telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan instrumen tes, sehingga layak digunakan pada pembelajaran menulis puisi. Sesuai dengan yang dikatakan Branch (dalam Maya Lestari et al., 2024), tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang telah melalui proses validasi sebelum diterapkan kepada pengguna.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi, aplikasi GEMA diterapkan kepada 27 siswa kelas IV SD Negeri Sindang 2. Pada saat pembelajaran diawali dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan dengan penggunaan fitur-fitur aplikasi secara bertahap, mulai dari fitur Belajar Puisi, Menyelami Unsur, Main Kata, Estafet Puisi, dan diakhiri dengan *post-test*. Pembelajaran yang dirancang secara interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep puisi dan mempraktikkan menulis puisi secara bertahap. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pengalaman belajar aktif mampu membantu peserta didik membangun pemahaman dan keterampilannya secara lebih berkesan (Nurjamilah et al., 2025).

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi GEMA memiliki kualitas yang baik berdasarkan hasil respon guru sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 89%, yang keduanya termasuk

kategori sangat baik. Selain itu, hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis puisi, ditandai dengan kemampuan peserta didik yang semakin baik dalam memilih diksi, menerapkan majas, rima tersusun, serta imaji yang mulai dikembangkan dalam tulisan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi GEMA memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi di sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu terbatasnya subjek penelitian dan waktu. Subjek yang menjadi sampel penelitian ini ialah hanya kelas IV pada SD Negeri Sindang 2 saja, penelitian selanjutnya diharapkan bisa lebih luas lagi agar tingkat keefektifan media dapat lebih valid.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada keterampilan menulis puisi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android, yaitu GEMA. Sebelum menggunakan aplikasi GEMA, sebagian besar dari peserta didik mengalami kesulitan yang sama pada saat menulis puisi, yaitu sulitnya menentukan diksi yang tepat, belum terbiasa menggunakan majas, rima yang masih berantakan, dan masih terkesan seperti karangan cerita.

Simpulan dari penelitian ialah, bahwa pendidik harus mengerti kesulitan yang dihadapi oleh setiap peserta didik dan mencari solusi yang tepat agar permasalahan yang dialami oleh peserta didik dapat diselesaikan. Pada kasus penelitian ini, solusi yang tepat ialah membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dan sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Media pembelajaran pun harus memuat materi yang tepat dan tentunya bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan, namun penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum meninjau lebih luas keefektifan dari media tersebut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya harus melakukan penelitian dengan responden yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperluas cakupan kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Penelitian dengan durasi lebih panjang juga perlu dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan keterampilan menulis puisi setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Andini, A., & Fadly, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII. 2 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek. *SEMNASFIP*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Firdaus, F., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar.

EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(4), 5176–5185.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3160>

- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research and Development (Borg & Gall) dalam Pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 490–501.
- Hariato, D., Hajerah Hasyim, S., & Azis, F. (2024). Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(3), 255–261. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Herawati, N., Latief, S. A., & Rahmatiah. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Membaca di Kelas 5 UPT SD SD Inpres Borong. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 280–290.
- Irwanto, & Saputra, B. (2026). Studi Literatur Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Penelitian R and D. *Jurnal PPS-TP*, 14(1), 57–73.
- Khoriyah, A. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Permainan Sambung Kata Pada Siswa Kelas X. *Jurnal LEKSIS*, 3(2), 61–70. <https://doi.org/10.60155/leksis.v3i2.351>
- Maya Lestari, B., Herianto, E., Istiningsih, S., Addie, P., Karakter, P., & Pkn, P. (2024). Peningkatan Karakter Anak dengan Model Addie (Analysis, Design, Developmet, Implementasion dan Evaluation) pada Pembelajaran PKN di SDN Bile Tengah Praya Barat. *JIPP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2976. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4157>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Oktaviyeni, N. A., Enik, S., & Bambang, M. (2026). Keterampilan Menulis sebagai Bagian Penting dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Komprehensif*, 4(1), 692–708.
- Parapat, I. K., Mardianto, & Nasution, M. I. P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis 1 Ilham Karim Parapat. *Jurnal Raudhah*, (1), 38–49. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2818>
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 193–205.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 516–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Primanandita, M. R., Purnomo, H., & Nurizka, R. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Sekolah Dasar Kelas III Melalui Model Pembelajaran Think Talk Write. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.54840/juwita.v3i1.274>
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13074–13086.
- Putri, H. Y., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Keterampilan Menulis Teks Puisi pada Siswa Kelas 4 di SDIT Masyitah Bukittinggi. *Psikosospen: Jurna; Psikososial Dan Pendidikan*, 1, 124–131.

- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, M., Ijirana, & AR, R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Interaktif pada Siswa Kelas II SDN 25 Palu. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 165–179. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.498>
- Saputra, D. M., Dumiyati, Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi, untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(5). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5>
- Siregar, R. H. (2025). Menjelaskan Cara Menganalisis Data dalam Penelitian Pendidikan. *JMA: Jurnal Media Akademik*, 3(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Sophia, G., Rustanti, H. D., & Arti, H. S. (2023). Pembelajaran Menulis Puisi Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa di SMAN 1 Kersana Brebes. *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, 1(2), 126–137.
- Subekti, A. (2025). Problematika Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 916–927.
- Sumiati, Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R&D) Pendidikan Agama Islam. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 6(1). <https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134>
- Suprihartini, L., Rinaldi, H., Saputra, H. M., Tandra, R., & Krisandi, S. D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Statistik Dasar Penelitian Bagi Mahasiswa Sekota Pontianak. *Kapuas: Jurnal Publikasi Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 35–38. <https://doi.org/10.31573/jk.v3i1.527>
- Susilawati, D., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Development of digital literacy educational game for elementary school students to be wise in using the Internet. *Journal of Education Research*, 5(1), 525-536. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.896>
- Widianto, F. R., & Azis, F. (2025). Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis VBA microsoft excel untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Journal of Elementary Education*, 8(6), 1300-1306.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.
- Zani, Y., Enik Mukhoiyaroh Bambang, S., Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, P., & Jambi, U. (2025). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 2477–2143.