

---

## Efektivitas Model *Discovery Learning* berbantuan Media Website Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Teks Sederhana Berisi Ungkapan Saran, Masukan, dan Penyelesaian Masalah

Tri Inayah Maula<sup>1(✉)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)

**abstrak**—Kecakapan menulis teks sederhana masih menjadi hambatan bagi siswa madrasah ibtidaiyah, khususnya ketika mereka harus merumuskan saran, masukan, serta solusi suatu persoalan. Kesulitan ini dipicu oleh kegiatan belajar yang kurang bervariasi dan terbatasnya media pendukung kemandirian belajar. Penelitian ini berfokus pada efektivitas model *Discovery Learning* berbasis website interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas III. Menggunakan desain *quasi-experimental one-group pretest-posttest*, penelitian melibatkan 25 siswa. Data diperoleh melalui tes menulis yang menilai ketepatan isi, struktur, kebahasaan, ejaan, dan kreativitas. Hasilnya menunjukkan peningkatan nyata dari nilai rata-rata 66,72 menjadi 86,4. Nilai *N-Gain* 0,58 berada pada kategori sedang, sementara uji *t* menghasilkan  $t_{hitung} 19,093 > t_{tabel} 2,063$ . Temuan ini menegaskan bahwa *Discovery Learning* berbantuan website interaktif efektif memperbaiki kemampuan menulis siswa.

**Kata kunci**—*discovery learning*, teks sederhana, website interaktif

**Abstract**—The ability to write simple texts remains a challenge for madrasah ibtidaiyah students, especially when they have to formulate suggestions, input, and solutions to a problem. This difficulty is triggered by learning activities that lack variety and limited media to support independent learning. This study focuses on the effectiveness of the *Discovery Learning* model based on interactive websites in improving the writing skills of third-grade students. Using a *one-group quasi-experimental pretest-posttest* design, the study involved 25 students. Data were obtained through writing tests that assessed content accuracy, structure, language, spelling, and creativity. The results showed a significant increase from an average score of 66.72 to 86.4. The *N-Gain* score of 0.58 was in the moderate category, while the *t*-test produced a *t*-count of  $19.093 > t\text{-table } 2.063$ . These findings confirm that interactive website-

assisted Discovery Learning is effective in improving students' writing skills.

**Keywords** – discovery learning, simple texts, interactive websites

## PENDAHULUAN

Pada jenjang madrasah ibtidaiyah, pelajaran Bahasa Indonesia berperan besar dalam membentuk kecakapan berbahasa siswa. Bahasa bukan sekadar sarana bertukar pesan, melainkan juga instrumen berpikir dan meningkatkan aspek kognitif. Kegiatan pembelajaran membantu siswa belajar memahami, mengekspresikan, dan menanggapi informasi. Empat kemampuan utama – menyimak, berbicara, membaca, dan menulis – harus diasah seimbang. Menulis menjadi yang paling kompleks karena memerlukan penalaran logis dan penguasaan unsur kebahasaan.

Pada tingkat madrasah ibtidaiyah, keterampilan menulis adalah kompetensi esensial yang harus dimiliki setiap peserta didik. Menulis membantu siswa mengekspresikan ide, perasaan, dan pengetahuan dalam bentuk tulisan yang jelas dan bermakna (Manapa, 2024). Menurut Fithriyah & Isma (2024), kegiatan ini berperan dalam membangun pola pikir yang logis, runtut, dan kritis. Di samping itu, menulis membuka kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi serta meningkatkan kepercayaan diri. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis tidak berorientasi semata pada hasil teks, tetapi juga pada proses pengolahan ide dan cara mengaturnya.

Pada jenjang madrasah ibtidaiyah, latihan menulis umumnya dimulai dari kegiatan membuat teks sederhana (Abid, 2023). Teks sederhana adalah tulisan yang menyajikan informasi utama dengan struktur kalimat yang jelas dan tidak kompleks (Susanti, 2025). Jenis teks ini biasanya menggunakan kalimat tunggal, tetapi dapat juga memuat kalimat bersisipan untuk memperjelas makna (Susanti dkk., 2025). Pada kenyataannya, tidak sedikit murid yang tetap kesulitan merangkai tulisan sederhana secara teratur dan mengikuti ketentuan bahasa yang benar. Kesalahan ejaan, tanda baca, dan penggunaan huruf kapital masih sering terjadi (Wulandari dkk. 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis di MI masih perlu inovasi agar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Salah satu alasan rendahnya kemampuan menulis siswa ialah penggunaan model pembelajaran yang bersifat monoton dan masih berpusat pada guru (Alfianto, 2021). Pendekatan tradisional cenderung membuat peserta didik kurang aktif karena hanya menerima informasi tanpa proses penemuan. Ayunda dkk. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus membuka ruang bagi siswa untuk berkreasi, berinisiatif, serta terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan. Guru pun dituntut menghadirkan lingkungan belajar yang menantang agar siswa mampu berpikir kritis dan aktif pada setiap tahap kegiatan. Dengan demikian, dibutuhkan

model pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami konsep secara mandiri, seperti Discovery Learning.

Discovery Learning merupakan model belajar yang mendorong siswa aktif menggali dan menemukan konsep melalui eksplorasi yang terstruktur (Nurjihan & Bunawan, 2025). Dalam prosesnya, peserta didik tidak sekadar menerima materi, tetapi melakukan observasi, mengajukan pertanyaan, mencoba berbagai langkah, lalu menarik kesimpulan dari pengalaman mereka (Hariri & Yayuk, 2018). Peran guru ialah sebagai pemandu yang membantu menghubungkan temuan siswa dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki (Masgumelar & Mustafa, 2021). Pendekatan ini memperkuat kemampuan berpikir kritis dan analitis serta memupuk rasa ingin tahu (Martir dkk., 2024), sehingga efektif diterapkan di MI untuk memfasilitasi pembelajaran yang nyata dan relevan.

Untuk memaksimalkan penerapan Discovery Learning, diperlukan media pembelajaran yang menarik serta selaras dengan perkembangan teknologi. Salah satu media yang dianggap efektif ialah website interaktif. Website adalah himpunan halaman digital berisi teks, gambar, video, maupun audio yang dapat diakses melalui jaringan internet (Hasanudin, 2025). Ariani (2023) menambahkan bahwa website interaktif atau Web 2.0 memberi kesempatan bagi pengguna untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar melalui pemberian respon, mengunggah karya, atau berdiskusi secara daring. Media ini bersifat dinamis karena kontennya dapat diperbarui secara berkala sesuai kebutuhan (Erwin dkk., 2024).

*Website* yang digunakan pada pembelajaran ini dibuat dengan desain yang interaktif, mudah dioperasikan, dan dapat digunakan secara mandiri baik oleh guru maupun siswa (Selfiana dkk., 2025). Keberadaan *website* tersebut memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk belajar tanpa batas waktu dan tempat, sehingga mendorong meningkatnya motivasi serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Karyati, 2023). Selain sebagai sarana penyampaian materi, *website* juga berfungsi sebagai media pendukung yang membantu memperluas penguasaan konsep melalui penyajian konten yang tersusun rapi dan mudah dipahami. Materi yang dapat diakses kapan saja memungkinkan siswa untuk mengulang, memperbaiki, dan memperdalam bagian yang belum dikuasai. Dengan demikian, *website* tidak hanya mempermudah guru dalam proses penyampaian informasi, tetapi juga mengembangkan kemandirian siswa dalam mengelola kegiatan belajar mereka sendiri (Arrasyid dkk., 2025). Berikut merupakan tampilan *website* yang digunakan sebagai media dalam penelitian ini.



Gambar 1. Website Interaktif

*Website* ini dapat diakses pada peramban berikut ini. <https://sites.google.com/view/media-pembelajaran-kelas-1-3-m/home>.

Dalam proses penggunaannya, *website* tersebut menyediakan berbagai materi yang dikemas secara interaktif beserta latihan-latihan yang dirancang untuk membantu siswa mengasah kemampuan berbahasa mereka (Bustam dkk., 2024). Konten yang tersedia juga memungkinkan peserta didik memperluas pemahaman di luar kegiatan belajar tatap muka, sehingga mereka dapat mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan (Samaloisa & Bilo, 2024). Melalui ragam fitur yang disediakan, siswa dapat terlibat lebih aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna (Hakim, 2023). Penggunaan *website* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Adapun sintaks pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *website* interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Sintak Pembelajaran *Discovery Learning*

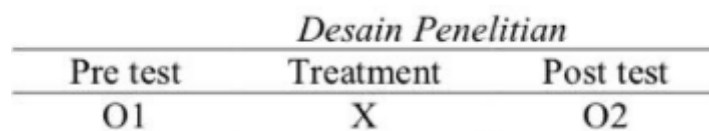
| Konsep                                 | Implementasi Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan Media <i>Website</i> Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Teks Sederhana Berisi Ungkapan Saran, Masukan, dan Penyelesaian Masalah |
|--|---|
| Stimulation (Stimulasi)                | Siswa diberikan rangsangan awal melalui tampilan materi di <i>website</i> interaktif agar tertarik dan mulai memperhatikan contoh ungkapan saran, masukan, dan penyelesaian masalah.          |
| Problem Stament (Identifikasi Masalah) | Guru mengarahkan siswa untuk menentukan masalah yang akan dianalisis sehingga mereka memahami fokus tulisan yang akan dibuat.   |
| Data Collection (Pengumpulan Data)     | Siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi dari <i>website</i> interaktif sebagai bahan pembuatan ungkapan saran dan solusi.   |
| Data Processing (Pengolahan Data)      | Siswa diberikan tugas mengolah informasi yang telah dikumpulkan menjadi draf tulisan yang berisi saran, masukan, atau penyelesaian masalah.   |
| Verification (Verifikasi)              | Siswa diarahkan untuk memeriksa kembali ketepatan isi tulisan melalui pengecekan data dan contoh yang tersedia di <i>website</i>  |
| Generalization (Menarik Kesimpulan)    | Siswa diberikan kesempatan menarik kesimpulan dari proses yang telah dilakukan sehingga memahami cara menyusun ungkapan saran dan solusi dengan benar.  |

(dikembangkan dari teori Sekarsari & Wicaksono, 2023)

## METODE PENELITIAN

Riset ini berlandaskan metode quasi-experimental. Seperti diutarakan Hasanudin et al. (2025), desain tersebut dianggap praktis karena tidak memerlukan proses randomisasi untuk membentuk kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini memilih format **one-group pretest-posttest**, yang menurut Angeling et al. (2024), memfokuskan diri pada satu kelompok saja tanpa pembandingan. Pengukuran dilakukan dua kali—sebelum dan sesudah intervensi—untuk menilai sejauh mana

perlakuan memberikan perubahan. Skema proses penelitian tersaji pada ilustrasi berikut.



**Gambar 2.** Desain Penelitian *Pretest-Posttest* (Nuryanti, 2019)

Pemilihan partisipan dilakukan karena siswa kelas 3 dinilai memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tengah mempelajari materi menulis teks sederhana yang berisi saran, masukan, serta solusi terhadap suatu permasalahan. Selain itu, seluruh partisipan berasal dari tingkat kelas yang sama, sehingga memiliki usia, pengalaman belajar, dan latar belakang kurikulum yang relatif serupa, yang dapat membantu meminimalkan perbedaan atau faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini dengan metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

**Tabel 2.** Instrumen Tes Menulis Teks Sederhana

| Indikator   | Pedoman Penskoran   |
|---|---|
| Indikator Pedoman Penskoran Ketepatan Isi dan Relavan Saran | <p><b>5 = Sangat Baik</b><br/>Saran sangat tepat dan relevan dengan masalah yang dibahas; solusi yang diberikan logis dan mendalam.</p> <p><b>4 = Baik</b><br/>Saran cukup relevan, ada sedikit kekurangan dalam kedalaman atau kejelasan solusi.</p> <p><b>3 = Cukup</b><br/>Saran kurang spesifik; masih umum dan belum langsung menjawab permasalahan.</p> <p><b>2 = Kurang</b><br/>Saran tidak sesuai dengan masalah atau tidak memberikan solusi yang jelas.</p> <p><b>1 = Sangat Kurang</b><br/>Tidak terdapat saran atau saran tidak berhubungan sama sekali dengan topik.</p> |
| Struktur dan Organisasi Teks                                | <p><b>5 = Sangat Baik</b><br/>Struktur teks lengkap (pembuka, isi, penutup) tersusun runtut dan logis.</p> <p><b>4 = Baik</b><br/>Struktur hampir lengkap, urutan ide cukup logis namun ada sedikit ketidakteraturan.</p> <p><b>3 = Cukup</b><br/>Struktur belum lengkap, beberapa bagian belum tersusun dengan baik.</p> <p><b>2 = Kurang</b></p>  |

| Indikator   | Pedoman Penskoran   |
|---|---|
|   | Struktur teks acak dan tidak runtut, hubungan antarbagian lemah.<br><b>1 = Sangat Kurang</b><br>Tidak ada struktur yang jelas antara bagian teks.   |
| Penggunaan Bahasa Santun dan Efektif                                  | <b>5 = Baik</b><br>Selalu menggunakan bahasa santun, kalimat efektif dan sesuai konteks pembaca.<br><b>4 = Baik</b><br>Umumnya menggunakan bahasa sopan dengan sedikit kesalahan kata atau kalimat.<br><b>3 = Cukup</b><br>Kadang menggunakan bahasa yang kurang sopan atau kalimat kurang efektif.<br><b>2 = Kurang</b><br>Sering menggunakan kalimat tidak efektif dan pilihan kata kurang sopan.<br><b>1 = Sangat Kurang</b><br>Bahasa kurang santun dan banyak kalimat tidak efektif. |
| Kebenaran Ejaan dan Tata Bahasa                                       | <b>5 = Sangat Baik</b><br>Tidak terdapat kesalahan ejaan dan struktur kalimat sangat baik.<br><b>4 = Baik</b><br>Ada sedikit kesalahan ejaan/tata bahasa tetapi tidak mengganggu makna.<br><b>3 = Cukup</b><br>Beberapa kesalahan ejaan dan tata bahasa yang cukup mengganggu.<br><b>2 = Kurang</b><br>Banyak kesalahan ejaan dan kalimat tidak jelas.<br><b>1 = Sangat Kurang</b><br>Ejaan dan tata bahasa kacau, tulisan sulit dipahami.  |
| Kreativitas dalam Memberikan Saran, Masukan, dan Penyelesaian Masalah | <b>5 = Sangat Baik</b><br>Ide dan solusi sangat kreatif, menarik, dan menunjukkan orisinalitas.<br><b>4 = Baik</b><br>Ide cukup kreatif, masih mengikuti pola umum namun menarik.<br><b>3 = Cukup</b><br>Ide biasa dan kurang menunjukkan orisinalitas.<br><b>2 = Kurang</b><br>Ide cenderung meniru dan tidak relevan dengan permasalahan.<br><b>1 = Sangat Kurang</b><br>Tidak menunjukkan kreativitas sama sekali.   |

Teknik analisis data menggunakan *N-Gain* seperti berikut.

$$< g > = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}} \quad (\text{Pratiwi, 2016}) \quad (1)$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

**Tabel 3.** Kategorisasi interpretasi

| Kategori              | Interpretasi |
|-----------------------|--------------|
| $g > 0,7$             | Tinggi       |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang       |
| $g < 0,3$             | rendah       |

Uji statistik di dalam penelitian ini menggunakan Uji t Berpasangan (*Paired Sample t-test*) dengan menggunakan rumus berikut.

$$df = n-1 \text{ (Rahmani, Risnawati, \& Hamdani, 2025) (2)}$$

Berdaskan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut:  $t$  = Nilai  $t_{hitung}$ ,  $\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *website* interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas yang menjadi sampel. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*

| Komponen                | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|-------------------------|----------------|-----------------|
| Jumlah Siswa (n)        | 25             | 25              |
| Jumlah Nilai            | 1668           | 2160            |
| Nilai Tertinggi         | 72             | 92              |
| Nilai Terendah          | 60             | 84              |
| Rata-rata ( $\bar{x}$ ) | 66,72          | 86,4            |
| Standar Deviasi (s)     | 4,1906563      | 2,7712813       |
| Varians ( $S^2$ )       | 17,5616        | 7,68            |

Nilai *posttest* yang diperoleh setelah penerapan media *website* interaktif menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest*. Penggunaan media tersebut membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik selama proses pembelajaran. Hal ini karena materi keterampilan menulis teks sederhana berisi ungkapan saran, masukan, dan penyelesaian masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

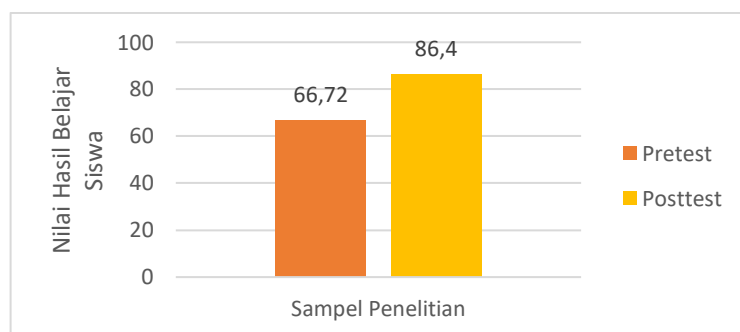
Dalam penelitian ini, *website* interaktif berfungsi sebagai sarana yang memudahkan siswa memahami cara penulisan teks sederhana yang benar melalui penyajian materi, contoh, serta langkah-langkah yang tersusun secara sistematis.



Video yang disematkan juga memperkuat pemahaman karena memberikan contoh nyata dan dapat diputar kembali ketika siswa memerlukan pengulangan. Perpaduan teks, gambar, dan fitur interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri.

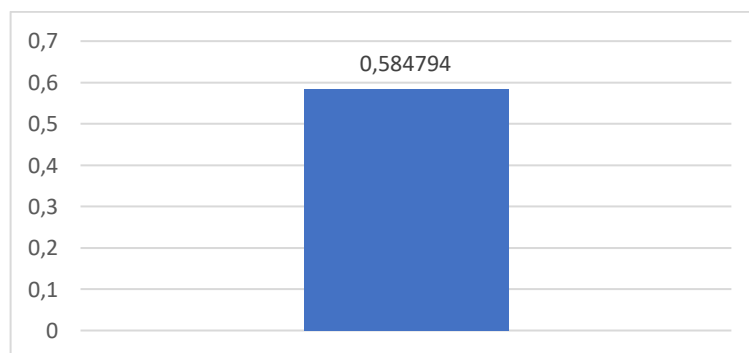
Menurut Ekosantoso dkk. (2025), pemanfaatan website interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri karena media ini memungkinkan mereka melakukan aktivitas seperti mengamati, bereksperimen, dan mempraktikkan materi secara langsung. Kehadiran media tersebut juga mempercepat proses pemahaman karena siswa dapat mengakses berbagai sumber pendukung sesuai kebutuhan. Sementara itu, Sodiq dkk. (2021) menyebutkan bahwa website interaktif termasuk media yang mudah dipahami dan tidak rumit untuk digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Selain itu, Maulidina dkk. (2025) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sehingga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap materi pelajaran.

Pemanfaatan media website interaktif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, yang tercermin dari naiknya skor rata-rata sebesar 19,68 dari nilai pretest 66,72 menjadi 86,4 pada saat posttest. Perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan website interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih optimal dan mendukung pemahaman siswa secara lebih mendalam, sebagaimana terlihat pada grafik yang telah ditampilkan.



**Gambar 3.** Grafik Hasil Belajar

Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,584794, sebagaimana terlihat pada grafik berikut.



**Gambar 4.** Grafik Nilai N-Gain



Berdasarkan grafik *N-Gain*, tampak bahwa peningkatan rata-rata kemampuan siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta didik mampu menangkap dan mengolah materi pembelajaran dengan cukup baik setelah mengikuti proses belajar. Pemanfaatan website interaktif juga membuat kegiatan belajar terasa lebih terarah dan mudah diikuti, sehingga hanya sedikit siswa yang mengalami hambatan dalam memahami isi materi. Sapitri & Suriani (2025) mengemukakan bahwa media yang bersifat interaktif mampu mempertahankan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus saat belajar. Selain itu, menurut Darwin (2025), penyajian materi melalui media digital yang responsif dapat memperkuat keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman konsep. Selaras dengan itu, Fauziah dkk. (2025) menjelaskan bahwa kombinasi visual yang menarik dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil statistik uji t berpasangan *Paired Sample t-test* dapat dijelaskan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.** Paired Sample t-test

|                              | <i>Postes</i> | <i>Pretes</i> |
|------------------------------|---------------|---------------|
| Mean                         | 86,4          | 66,72         |
| Variance                     | 8             | 18,29333      |
| Observations                 | 25            | 25            |
| Pearson Correlation          | -0,011021668  |               |
| Hypothesized Mean Difference | 0             |               |
| df                           | 24            |               |
| t Stat                       | 19,09330293   |               |
| P(T<=t) one-tail             | 2,55946E-16   |               |
| t Critical one-tail          | 1,71088208    |               |
| P(T<=t) two-tail             | 5,11892E-16   |               |
| t Critical two-tail          | 2,063898562   |               |

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  jauh melampaui nilai  $t_{tabel}$   $19,093 > 2,063$ , sehingga  $H_0$  dinyatakan tidak diterima. Kondisi ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan menulis teks sederhana yang memuat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sebelum serta sesudah diterapkannya model *Discovery Learning*. Penerapan model tersebut terbukti meningkatkan kualitas tulisan siswa secara signifikan. Raissa dkk. (2022) juga menegaskan bahwa *Discovery Learning* mampu memperkuat keterampilan menulis karena mendorong siswa untuk memahami konsep melalui proses menemukan sendiri. Selain itu, Alamsyah & Yusuf (2025) menyebutkan bahwa media interaktif menyediakan umpan balik langsung kepada pengguna, sehingga sangat potensial untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Selaras dengan itu, Jufri dkk. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan belajar yang memberikan kesempatan eksplorasi mandiri dapat memperkaya proses berpikir dan menghasilkan tulisan yang lebih baik dari sisi struktur maupun isi.

## SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat bahwa  $t_{hitung}$   $0,05;25 = 19,093$  dan  $t_{tabel} = 2,063$  sehingga nilai  $t_{hitung}$  lebih tinggi dibanding dengan  $t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa siswa dalam menulis teks sederhana yang memuat saran, masukan, dan penyelesaian masalah setelah diajar dengan model *Discovery Learning* berbantuan *website* interaktif memiliki kemampuan lebih baik sehingga model *Discovery Learning* berbantuan *website* interaktif ini efektif.

## REFERENSI

- Abid, H. A. (2023). Imla' Aplikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 10 Madrasah Aliyah Darul Faizin. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi, Jombang*. 8(2), 69-81. <https://doi.org/10.32764/eduscope.v8i2.4963>
- Alamsyah, N., & Yusuf, D. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. *Education and Information Technologies*, 1(1), 22-28. <https://jurnal.aaapublisher.com/index.php/EIT/article/view/68>.
- Alfianto, D. Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual Berbasis Animasi Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Cerita. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 33-39. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.30338>.
- Angeling, A., Mahadiva, T., Ghinarahima, C. N., Azzura, C. D., Idulfilastri, R. M., & Marella, B. (2024). Flashcard: Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 14795-14810. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12300>
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). Penerapan media pembelajaran era digital. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arrasyid, I. A., Hikmah, A. N., Elsa, E., Dalimunthe, R. M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Digitalisasi Bagi Kemandirian Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 6(2), 184-195. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v6i2.14010>.
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259-273. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>.
- Bustam, B. M. R., Astari, R., Yulianto, N., Aisyah, U. N., & Ali, N. S. (2024). Inovasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis pemanfaatan teknologi. Yogyakarta. UAD PRESS.
- Darwin, D. (2025). Efektivitas Micro Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Era Digital. Surabaya: PT. Nawala Gama Education.

- Ekosantoso, F., Cholikh, M., Soeryanto, S., & Arizal, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Teknik Kendaraan Ringan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1565-1572. <https://doi.org/10.29100/jupi.v10i2.7615>.
- Erwin, E., Judijanto, L., Yuliasih, M., Nugroho, M. A., Amien, N. N., & Mauliansyah, F. (2024). *Social Media Marketing Trends*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fauziah, L. A. N., Tuni'mah, N. K., Amalia, R. L., Orchidea, H. A., Habibah, K. M., & Yulia, N. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara*, 6(2). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jikn/article/view/2479>.
- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Sidoarjo*. 2(2), 225-235. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/article/view/1321>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. Bogor. Guepedia.
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 1-15. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p1-15m>
- Hasanudin, C. (2025). Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran berbasis Teknologi. *Seval Literindo Kreasi*.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif. Yogyakarta: Ananta Vidya.
- Karyati, A. (2023). Efektivitas penggunaan website pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1665-1674. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>.
- Manapa, G. E. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IX. A SMPN 4 SUNGGUMINASA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 345-353. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4281>
- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757-766. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217-230. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>.
- Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan LKPD Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1120-1127. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3133>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51. <https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>
- Pradana, S., Septiyani, E. R., Safitri, B., & Rohmawati, N. (2024). Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Sekolah Dasar dalam Perspektif Pendidikan Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah: Kajian Pustaka. *ATH-THALIB: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus*, 2(1), 28-32. <http://jurnal.stittanggamus.ac.id/index.php/ATH-THALIB/article/view/138>
- Raissa, K. P., Armanusya, E. A., Rahmawati, L. E., Arifin, Z., & Wahid, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi melalui Model Discovery Learning pada Siswa SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/19428>.
- Rostinah, R. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Informasi Dan Teks. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, 6(2), 157-165. Enrekang: Universitas Muhammadiyah Enrekang. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1279>.
- Samaloisa, H. A. S., & Bilo, D. T. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen: Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 3(1), 80-98. <https://doi.org/10.55606/lumen.v3i1.317>.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 282-292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>.
- Sekarsari, F. D. F. P., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of*

*Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 213-225.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648>.

Selfiana, D., Najah, S., Wulandari, S., & Rif'iyati, D. (2025). Efektivitas Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 268-277. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.502>.

Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 50-55.  
<https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>.

Susanti, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 02 Pekanbaru. *Jurnal Dedikasi Pengabdian Pendidikan*, 1(1), 35-41. <https://doi.org/10.64008/f027xc28>

Wulandari, A. B., Kusmiarti, R., & Asmara, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi melalui Model Project Based Learning dengan Pendekatan Saintifik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 417-430.  
<https://doi.org/10.58230/27454312.1971>