GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Materi Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Nafiysah Islamiyati[1], Syaiful Musaddat[1], Syarifuddin[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3644

Article Info:
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:
Phone: +6282172966301

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas IV dalam mengembangkan ide dan menyusun alur cerita narasi, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain, menguji kevalidan, dan menilai kepraktisan media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif untuk pembelajaran menulis teks narasi di kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi delapan siswa kelas IVA SDN 26 Cakranegara dan seorang guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, studi pustaka, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi ahli materi dan media, serta angket respon guru dan siswa. Hasil uji kevalidan menunjukkan skor 92,5% dari ahli materi dan 97,5% dari ahli media, keduanya berkategori sangat layak. Sementara itu, uji kepraktisan memperoleh skor 88,5% dari respon siswa dan 93,1% dari respon guru, keduanya berkategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif untuk pembelajaran menulis teks narasi kelas IV SD sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: Learning Media Development, Serial Pictures, Interactive Powerpoint, Narrative Writing

Citation: Islamiyati, N., Musaddat, S., & Syarifuddin, S. (2026). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Materi Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6631–6636. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3644

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan bersosialisasi siswa. Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbahasa menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai. Menurut Tarigan keterampilan berbahasa terdiri dari 4 aspek yaitu: keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Tarigan et al., 2023). Menulis merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di Sekolah Dasar. Melalui keterampilan menulis, siswa tidak hanya belajar menuliskan kata-kata, tetapi juga menyusun gagasan, mengembangkan ide, serta mengomunikasikan pikiran dalam bentuk teks. Pada jenjang sekolah dasar, salah satu bentuk keterampilan menulis yang dipelajari adalah menulis teks narasi sederhana. Dalam kurikulum merdeka, materi ini di pelajari pada kelas IV dan Kelas V sekolah dasar.

Keterampilan menulis menurut Dalman adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pikiran, atau informasi kedalam bentuk tulisan yang terstruktur dan sistematis sehingga memudahkan pembaca dalam memahaminya (Ismiyati & Mastoah, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Morsey yang menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif karena penulis harus terampil menggunakan grafologi, struktur bahasa dan memiliki pengetahuan bahasa yang memadai (Baiti

Email: Nafiysahislamiyati_147@gmail.com

Copyright © 2020, Islamiyati, N et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

& Hanifa, 2024). Dalam menulis, penulis harus dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk bisa dituangkan kedalam tulisanya. Tujuan dari keterampiln menulis ialah untuk membuat kalimat dengan tata bahasa yang benar dan untuk mengomunikasikan makna tulisan dengan pembaca (Baiti & Hanifa, 2022.

Menurut Mahsusi (dalam Baiti & Hanifah, 2022) narasi merupakan paragraf/karangan yang menceritakan suatu benda, keadaan, atau peristiwa. Tokoh dalam cerita dapat berupa manusia maupun binatang, dan peristiwanya disampaikan menurut urutan kejadian yang kronologis sehingga ruang lingkup dalam teks narasi tiak hanya berpaku pada tokoh manusia saja melainka juga bisa berupa binatang, tanaman, ataupun benda mati sesuai dengan kreativitas dan imajinasi penulis. Namun perlu diperhatikan bahwa kemampuan menulis narasi ini membutuhkan kreativitas dan kemampuan dalam menuangkan ide kedalam bentuk tulisan. Teks narasi tidak hanya berfokus pada hasil tulisan yang bagus, tetapi juga pada proses menyusun ide menjadi alur cerita yang runtut. Hal ini sejalan dengan teori proses kognitif menulis yang di kemukakan oleh Flower dan Hayes bahwa menulis tidak terjadi secara instant tetapi melalui proses bertahap yang terus berkembang hingga menghasilkan tulisan yang baik (Zainudin & Nurjanah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Wali Kelas IV A SDN 26 Cakranegara, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis. Adapun permasalahan tersebut antara lain yaitu: (1) siswa masih kesulitan dalam merangkai kata menjadi kalimat yang runtut. (2) siswa bingung dalam mengembangkan ide awal serta belum terbiasa menyusun alur cerita secara logis. (3) Siswa cenderung menulis kalimat yang terputus-putus, tidak tersusun dalam cerita yang runtut, atau hanya menyalin pertanyaan panduan tanpa benar-benar mengembangkan ide.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IVA masih membutuhkan bimbingan dan media pembelajaran yang mendukung proses berpikir dan penulisan narasi sederhana. Selain itu wali kelas IVA juga menerangkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas masih minim. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IVA SDN 26 Cakranegara, siswa terlihat tidak bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menulis narasi. Hal tersebut di karenakan siswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya kedalam bentuk teks yang runtut. Selain itu media berbasis digital yang digunakan pada pelajaran bahasa Indonesia sangat minim.

Permasalahan tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa siswa sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas menengah, sering mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis teks narasi sederhana karena keterbatasan ide, minimnya stimulus visual, serta kurangnya media pembelajaran yang mampu memotivasi kreativitas siswa dalam menyusun cerita. Media seperti kartu gambar berseri (*serial picture cards*) telah dikenal efektif dalam membantu siswa merangkai cerita karena setiap gambar menyediakan rangsangan visual yang memicu imajinasi serta alur berpikir secara berurutan (Ismiyati & Mastoah, 2025). Penggunaan media kartu gambar berseri secara konvensional mempunyai keterbatasan, terutama dalam hal interaktivitas dan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, karena bentuknya yang konvensional media ini mudah rusak dan hilang terutama jika digunakan untuk siswa sekolah dasar. Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, tahan lama dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Dalam teori perkebangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak pada usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan visual atau konkret (Rizqiyati, 2023). Maka dari itu, anak pada usia kelas IV (9-10 tahun) idealnya sudah mampu menuangkan ide ke dalam bentuk cerita yang runtut. Pemahamana terhadap karakteristik ini dapat membantu dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar.

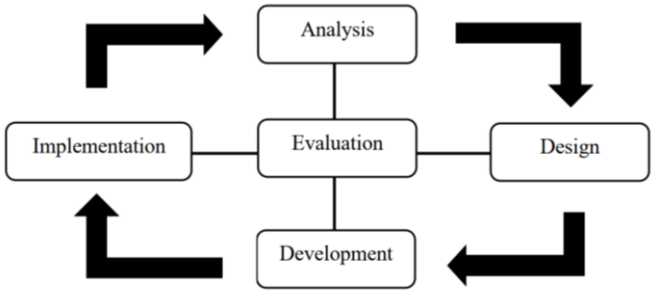
Salah satu cara mengatasi keterbatasan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif pada materi menulis teks narasi kelas IV sekolah dasar. Media berbasis PowerPoint interaktif dapat menyajikan gambar berseri yang tidak hanya statis tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaksi seperti animasi, tombol klik untuk berpindah antar slide, pertanyaan pemandu, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, siswa dapat lebih termotivasi untuk memperhatikan setiap rangkaian gambar, memikirkan hubungan antar gambar, dan secara bertahap menyusun narasi sederhana berdasarkan rangkaian stimulus visual yang diberikan

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk atau model tepat guna bagi masyarakat. R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk

menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi dari masalah tersebut (Muzaki, 2023).

Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Developmet Implementation and Evaluation*). Model ADDIE biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja (waruwu, 2024). Menurut Sugiyono (dalam Safitri & Aziz, 2022) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pengembangan pada setiap tahap saling terkait satu sama lain. Tahapan Evaluasi (*evaluation*) berada di bagian akhir, namun evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi (Muzaki, 2023). Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan di SDN 26 Cakranegara, yang beralamatka di Jalan TGH. Lopan, Dasan Cermen, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini akan lasksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini ialah guru kelas serta siswa kelas IVA SDN 26 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan uji coba kooperatif yang melibatkan 1 orang guru kelas dan 8 orang siswa kelas IVA SDN 26 Cakranegara. Siswa dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif pada materi menulis teks narasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kusioner, studi literatur dan dokumentasi. Wawancara bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang perlu diteliti serta untuk menggali informasi secara lebih mendalam. Observasi dilakukan pada tahap awal (analisis). Hal yang diamati meliputi bagaimana guru mengajar, bagaimana siswa belajar dan apakah media yang digunakan sudah menarik atau belum. Pengamatan dilakukan pada pembelajaran menulis teks narasi di kelas IV untuk mengetahui kesulitan siswa dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk mengukur kepraktisan dan kevalidan media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif. Studi literatir digunakan untuk mencari informasi mengenai teori, penelitian terdahulu serta informasi yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengunpulkan foto kegiatan belajar di kelas IVA SDN 26 Cakranegara sebagai bukti dalam melakukan penelitian.

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen wawancara, instrumen observasi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, serta angket respon guru dan siswa terhadap media yang di kembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji kevalidan dan uji kepraktisan dengan skala Likert 1- 4 dengan kategori sebagai berikut: skor 4 = Sangat Setuju, Skor 3 = setuju, Skor 2 = Kurang Setuju, Skor 1 = Tidak Setuju). Pemberian validitas media dihitung menggunakn rumus yang di kemukakan oleh Saputra et al. (2024).

$$\boldsymbol{P} = \frac{\sum \mathbf{x}}{\sum \boldsymbol{xi}} \mathrm{X}\ 100\%$$

Keterangan:
P = persentase hasil penilaian
∑X = total skor yang diperoleh
∑Xi = skor maksimum

Untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, hasil penilaian dikonversi ke dalam skala tingkat pencapaian sebagaimana tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang valid
0% - 40%	Tidak valid

Data kepraktisan diperoleh dari respon siswa yang selanjutnya dihitung dengan menggunakan teknik perhitungan rata-rata. Perhitungan ini bertujuan untuk memeperoleh nilai akhir terkait kepraktisan media. Skala Likert yang digunakan dalam penskoran terdiri atas 4 kategori yaitu Skor 4 = sangat setuju, skor 3 = setuju, skor 2 = kurang setuju, skor 1 = tidak setuju. Pemberian nilai kepraktisan dihitung menggunakn rumus yang di kemukakan oleh Saputra et al. (2024).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X\ 100\%$$

Keterangan:
P = persentase hasil penilaian
∑X = total skor yang diperoleh
∑Xi = skor maksimum

Keputusan mengenai kepraktisan media di ambil berdasarkan kriteria yang terdapat dalam tabel dibawah ini yang mengklasifikasikan tingkat kepraktisan berdasarkan skor yang di peroleh.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang praktis
0% - 40%	Tidak praktis

Media gambar berseri berbasis PowerPoint Interaktif dinyatakan praktis jika memenuhi kriteria skor "praktis" atau "sangat praktis" (≥ 61%).

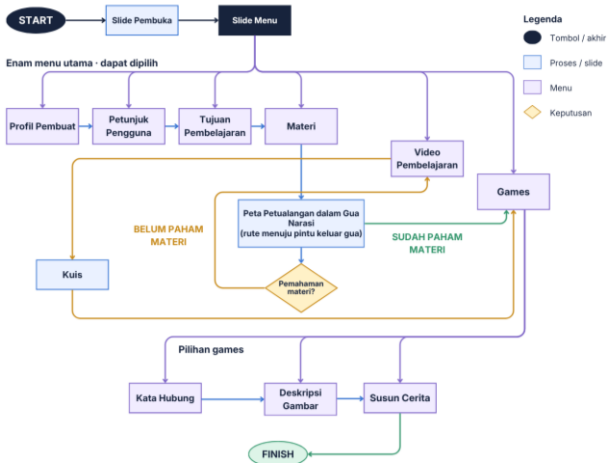
Hasil dan Diskusi

Media ini dubuat untuk membantu siswa menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan yang runtut sehingga memudahkan siswa dalam menulis tes narasi. Media dirancang berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*).

Berdasarkan hasil analisis ditemukan masalah bahwa Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, siswa kelas IV A SDN 26 Cakranegara sudah mampu menulis hanya saja masih kesulitan mengungkapkan ide dan gagasannya dalam kalimat yang jelas dan runtut. Siswa nampak kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya kedalam bentuk tulisan. Selain itu siswa kesulitan ketika dalam menceritakan kembali pengalaman mereka ke dalam bentuk tulisan yang runtut. Siswa sulit dalam mengurutkan dan menyusun alur cerita. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kels IVA, media gambar berseri yang dikembangkan diharapkan dapat berupa media digital agar tidak mudah rusak dan hilang.

Hasil analisis kurikulum menunjukan bahwa terdapat kesenjangan antara capaian pembelajaran dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka, siswa kelas IV sekolah dasar sudah mampu dalam menulis teks seperti teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur dan teks eksposisi. Namun dari hasil observasi ditemukan bahwa siswa masih kesulitan dalam menulis teks narasi secara runtut dan logis. Urutan plot cerita masih belum jelas dan masih terputus-putus.

Perancangan media dimulai dengan membuat *flowchart* terlebih dahulu kemudian mendesain materi yang akan dimasukan ke dalam media lalu membuat media berdasarkan *flowchart* yang sudah dibuat. Berikut desain *flowchart* yang dibuat:



Gambar 2. Desain *Flowchart*

Perancangan ini dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, isi materi, serta unsur interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pada perancangan media, peneliti perlu menentukan tema dan konsep yang akan digunakan. Karena media yang dikembangkan berupa gambar berseri berbasis PowerPoint interkatif, maka desain setiap *slide* harus berurutan dan terhubung satu sama lain membentuk alur cerita. Media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif dirancang dengan konsep petualangan dunia narasi dimana pengguna diajak berpetualang di dalam gua untuk menuju pintu keluar gua. Untuk bisa menemukan pintu keluar gua, pengguna akan melewati beberapa tantangan. Tantangan tersebut berkaitan materi menulis teks narasi.

Pada tahap perancangan ditentukan fitur dan menu apa saja yang akan dimasukan ke dalam media. Desain media gambar berseri berbasis PowerPoint Interaktif meliputi cover, pembukaan, profil pembuat, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, peta rute petualangan, materi, video pembelajaran dan game.
Setelah media dibuat, selanjutnya dilakukan uji validitas dan kepraktisannya. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar validasi materi dengan skala likert satu sampai empat yaitu skor 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), dan 1 (tidak sesuai).:

Hasil validdasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% sementara hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5%

menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif pada materi menulis teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Penilaian tersebut memberikan dasar bahwa isi materi dan kualitas media telah memenuhi kriteria kelayakan menurut validator, dengan tetap memperhatikan saran perbaikan yang diberikan. Oleh karena itu, media dapat dilanjutkan ke tahap uji coba untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisannya dalam pembelajaran.

Kepraktisan media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif diketahui melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa kelas IVA SDN 26 Cakranegara. Siswa yang dilibatkan dipilih secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademiknya dengan teknik *purposive sampling*. Pemilihan tersebut bertujuan agar media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif dicoba oleh siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran awal mengenai respons siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran menulis teks narasi. Uji coba dilakukan dengan menerapkan media dalam pembelajaran menulis teks narasi, kemudian mengumpulkan tanggapan guru dan siswa melalui angket respons. Pengumpulan data tersebut bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan pengalaman pengguna selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Najua et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis angket respons siswa, media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif memperoleh persentase sebesar 88,5% dan termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran menulis teks narasi. Sementara itu, hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 93,1% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil dari kedua angket tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan positif dari siswa maupun guru sebagai pengguna dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil respons siswa dan guru, media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh pengguna dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui kepraktisan media telah memperoleh jawaban melalui tanggapan siswa dan guru setelah media digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Meskipun demikian, hasil tersebut terbatas pada penilaian kepraktisan berdasarkan angket dan belum dapat dijadikan bukti bahwa media meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa. Pengujian terhadap peningkatan hasil belajar memerlukan pengumpulan dan analisis data yang secara khusus mengukur kemampuan siswa.

Kesimpulan

Hasil validdasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% sementara hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat layak karena berada pada rentang 81%-100%. Sementara itu kepraktisan media memperoleh kategori "sangat praktis" dengan hasil persentase respon siswa sebesar 88,5% dan hasil respon guru sebesar 93,1%. Berdasarkan hasil respons siswa dan guru, media gambar berseri berbasis PowerPoint interaktif memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh pengguna dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui kepraktisan media telah memperoleh jawaban melalui tanggapan siswa dan guru setelah media digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Meskipun demikian, hasil tersebut terbatas pada penilaian kepraktisan berdasarkan angket dan belum dapat dijadikan bukti bahwa media meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa. Pengujian terhadap peningkatan hasil belajar memerlukan pengumpulan dan analisis data yang secara khusus mengukur kemampuan siswa.

Ucapan Terimakasih

Puja dan puji syukur penulis capkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta siswa SDN 26 Cakranegara yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Referensi

Baiti, N., & Hanifah, H. (2022, December). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan literasi baca anak. Dalam *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*

(ACIECE) (Vol. 6, hlm. 155-162).

Ismiyati, T. D., Mastoah, I., Islam, U., Sultan, N., & Banten, H. (2025). Penggunaan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 9, 20812–20816.

Muzaki, A. N., & Mutia, T. (2023). BUSPERAK: Menilik kebaharuan Kurikulum Merdeka melalui pengembangan bahan ajar. *Jambura Geo Education Journal*, 4(1), 1-11.

Najua, E. A., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2025). Pengembangan media Harta Karun (HARUN) berbasis kearifan lokal Sasak pembelajaran IPS kelas IV SDN 2 Selebung. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 481–494.

Rizqiyati, I., Wardani, A., Fadholi, Z. R., & Dewi, N. R. (2023, March). Penelitian teori perkembangan Piaget tahap operasional konkret pada usia 11-12 tahun terhadap hukum kekekalan volume. Dalam *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 6, hlm. 634-638).

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.

Saputra, I. W. A. S., Annur, S., & Khairunnisa, Y. (2024). Inovasi LKPD bermuatan kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 4(1), 1–9.

Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya keterampilan berbahasa Indonesia pada kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829-842.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.

Zainudin, M., & Nurjanah, E. (2023). Menulis features dengan menggunakan pendekatan proses. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 5686-5681.