

# Digital Serial Images in Elementary Story Writing: Gambar Serial Digital dalam Penulisan Cerita Dasar

Wardhatul Madinah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

ERMAWATI ZULIKHATIN

NUROH

**General background:** Writing skills are fundamental in elementary education, yet many students struggle to develop structured and meaningful narratives. **Specific background:** Traditional teaching methods often fail to stimulate creativity and engagement, requiring innovative media to support students' learning processes. **Knowledge gap:** Although visual media has been studied, limited research addresses the integration of *digital serial images* as a systematic tool in elementary story writing. **Aim:** This study investigates the role of digital serial image media in improving story writing skills among second-grade elementary students. **Results:** Using a pre-experimental one group pretest-posttest design with 20 participants, the study revealed significant improvement in students' writing scores, with statistical analysis showing  $p = 0.00 (<0.05)$ . **Novelty:** Unlike conventional visual aids, digital serial image media provides a sequential and contextual framework that guides students in organizing ideas coherently. **Implications:** Findings suggest that integrating digital serial images can strengthen students' creative expression and narrative construction, offering practical insights for teachers to enrich language learning in elementary schools.

## Highlights:

- Digital serial images foster structured narrative writing.
- Significant improvement shown in posttest results.
- Practical implications for language learning in elementary schools.

**Keywords:** Digital Serial Images; Story Writing; Elementary Students; Learning Media; Language Education

## Pendahuluan

Di zaman era yang sangat berkembang pesat ini mengalami perkembangan serta canggih terhadap kemajuan yang berpengaruh cukup besar mengenai pendidikan contohnya adanya teknologi berupa *gadget*, radio, alat komunikasi, komputer, *tablet* serta perangkat teknologi jenis lainnya. Bagi siswa sekolah dasar maupun mahasiswa juga mereka familiar dengan teknologi serta dapat digunakan beraneka ragam pada teknik *offline* maupun *online* dengan bermacam tingkatan. Dengan memberitahukannya lebih tepat dan berguna bagi teknologi. Upaya ini sedang akan dilakukan untuk mengetahui kualitas dari dua hal yang berbeda yaitu sekarang dan depan. Dengan adanya peserta didik belajar terus mengenai teknologi maka teknologi juga dapat berkembang terus menerus di perjalanan oleh perkembangan zaman [1]. Dengan hal ini dapat menompang untuk

menyebarkan segala pengetahuannya yang dapat melewati pada batas-batas geografis dan temporal di kelas terhadap media teknologi pembelajaran dengan beraneka ragam di setiap mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya yang paling utama yakni di Sekolah Dasar itu sendiri.

Gambar berseri merupakan suatu penyusunan gambar yang dapat menceritakan suatu kejadian [2]. Ditiap gambar tersebut menuturkan cerita dari bagian cerita yang akan dibuat [3]. Pada penelitian ini menggunakan gambar berseri digital untuk menarik perhatian peserta didik, memudahkan guru dalam menggunakan media, dan mencegah kebosanan peserta didik dengan menampilkan media melalui layar LCD atau proyektor. Gambar memiliki banyak kegunaan dalam proses belajar mengajar [4]. Gambar berseri yaitu suatu kumpulan gambar yang menggambarkan peristiwa yang sedang berlangsung dari sebuah cerita dengan bentuk yang signifikan. Manfaatnya juga banyak, seperti menambah ide peserta didik [5].

Media menggambar seri digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang modern dan menawan. Media ini didesain secara menarik dengan menggunakan aplikasi Canva, dan pengaplikasiannya yang melibatkan penggunaan LCD atau proyektor. Dengan memanfaatkan media gambar seri digital ini, perhatian peserta didik terhadap motivasi belajar yang meningkat, dan keterampilan pada menulis karangan sederhana dalam Bahasa Indonesia meningkat [6]. Penyajian gambar seri digital terdiri dari gambar berurutan yang menggambarkan cerita dari awal sampai akhir. Media ini menumbuhkan koneksi imajinasi pada peserta didik, yang membantu dalam akuisisi kosakata, pembentukan kalimat, dan organisasi pada setiap paragraf.

Kumpulan cerita bergambar yang dihubungkan dengan setiap gambar disebut gambar berseri. Gambar berurutan sulit dipahami jika hanya terdapat bagian-bagian gambar saja dan tidak ada rangkaian cerita yang disusun. Jika rangkaian gambar disusun menurut pola atau urutan cerita tertentu [7]. Maka atas permasalahan yang muncul ada cara untuk mengatasi yaitu peneliti menggunakan media gambar berseri dapat memperluas suatu pengamatan yang teratur terhadap peserta didik. Media gambar berseri merupakan media suatu pengajaran yang bertujuan untuk dapat dipakai guru pada gambar yang memacu pada cerita dalam paparan yang terurut dengan terhubung pada gambar tersebut yang satu mempunyai hubungan cerita dengan gambar yang berbeda dengan membentuk suatu gabungan [8]. Media gambar berseri merupakan media yang tersembunyi yang fungsinya sama seperti media lainnya adalah dapat menyampaikan sebuah kabar dari sumber kepada penerima kabar [9]. Alat indera yang digunakan adalah panca indera yaitu melihat. Pesan yang ingin diungkapkan yaitu pada simbol-simbol penyampaian ke peserta didik. Simbol-simbol tersebut perlu diketahui benar artinya agar proses penyampaian kabar dapat berhasil dan tercapai. Media ini memiliki fungsi sebagai media yang dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan menulis esai. Penelitian sebelumnya mendukung penggunaan media gambar seri, sehingga peserta didik memperoleh nilai yang tinggi [10].

Penerapan media gambar seri digital sangat penting karena penulisan esai adalah proses bertahap dan berulang yang membutuhkan latihan. Media gambar seri digital terdiri dari gambar berurutan berdasarkan tema atau topik yang telah ditentukan. Gambar-gambar ini membangkitkan ingatan dan memfasilitasi pembentukan rangkaian acara. Mereka merangsang imajinasi dan membantu individu dalam mengungkapkan ide atau pemikiran melalui tulisan atau esai. Dengan media gambar berseri, guru dengan mudah mengalahkannya yang akan menghalangi suatu proses pembelajaran berlangsung serta menarik suasana hati peserta didik di kelas [11]. Adapun indikator di dalam penelitian ini terdapat organisasi isi karangan, organisasi karangan, diksi, pilihan struktur, dan EYD menurut Burhan Nurgiyantoro. Terdapat penelitian dengan menggunakan media digital lain seperti *pop up book* sedangkan dalam penelitian ini tentang gambar berseri. Tidak hanya gambar berseri saja yang dapat meningkatkan pengaruh media gambar berseri terhadap kemampuan menulis tetapi ada juga media lain seperti *pop-up book*. *Pop-up book* itu sendiri adalah media buku yang berbentuk buku dengan di dalamnya terdapat gambar-gambar yang terlihat [12]. Media *pop up* terdapat karya seni yang memiliki ukuran panjang, lebar hingga tinggi yang dapat dilihat segala arah adapun dapat tertarik pada pusat perhatian peserta didik [13]. Selain itu, Media

ini dapat dikaitkan antara beberapa konsep dengan gambar agar mampu meningkatkan imajinasi peserta didik. Maka dari itu, Media *pop up book* dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis narasi [14].

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang di dalamnya terdapat proses suatu pembelajaran disajikan pada bagian yang keseluruhannya memiliki bahasa di setiap tingkatan jejang lingkup pendidikan, mulai dari tingkat prasekolah maupun di perguruan tinggi. Tidak hanya itu menulis juga memiliki empat keterampilan dalam berbahasa yang harus dipahami baik masing-masing peserta didik secara baik [15]. Pada meningkatnya kemampuan dalam menulis ini terhadap peserta didik bertujuan untuk dapat meluapkan segi emosi serta suasana hati yang dapat dirasakan di setiap masing-masing orang. Pada kemampuan menulis permulaan ini adalah dasar bagi peserta didik untuk dapat mengetahui pada tiap mata pembelajaran [16]. Maka dengan begitu adanya penjelasan di atas maka terdapat rumusan masalah yakni bagaimana pengaruh media gambar berseri digital terhadap keterampilan menulis cerita di peserta didik kelas II-A? Dari tujuan suatu permasalahan yang ada ini kita dapat mengetahui bagaimana peserta didik mampu menulis cerita dan tidaknya. Manfaat dari penelitian ini mengenai adanya penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis cerita peserta didik ini, peserta didik akan lebih senang pada saat proses pembelajaran karena pembelajarannya dapat menampilkan sebuah gambar dan peserta didik akan lebih tertarik mengenai adanya media tersebut. Kesimpulan dengan penggunaan media gambar berseri pada keterampilan menulis ini dapat ditemukan suatu hasil yang sangat bermacam-macam meskipun terdapat peserta didik yang mengalami kenaikan serta terdapat peserta didik yang mengalami penurunan jika tidak mengalami suatu perubahan pada diri peserta didik.

Dengan adanya kemampuan dalam menulis ini adalah kemampuan yang kompleks, dikarenakan kemampuan menulis ini membutuhkan kemampuan kebahasaan dengan kemampuan menulis juga peristiwa yang sangat penting karena menyangkut pada perkembangan peserta didiknya itu sendiri [17]. Oleh hal itu, adanya keterampilan inilah maka dapat menumbuhkan pikirannya serta untuk mengungkapkan sebuah suasana, pemikiran, ide-ide untuk dijadikan sebuah karangan di dalam isi pikirannya [18].

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dalam kuantitatif dengan desain pre eksperimen. Yang dimana penelitian kuantitatif ini dengan di dasarkan pada filosofi positivisme di peruntukkan untuk meneliti, yang telah dipelajari oleh sampel atau populasi tersebut, untuk metode pengambilannya sampel ini biasanya secara random, pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan melalui penggunaan terhadap penelitian yang instrumental, serta pada analisis data statistik inferensial sebelum diambil kesimpulan dengan memiliki tujuan dapat menguji pada hipotesis yang akan digunakan [19]. Adapun terdapat desain pre experimental di bawah ini:

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Figure 1. Tabel 1.** Desain Pre Experimental

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pretest keterampilan menulis

O<sub>2</sub> : Posttest keterampilan menulis

X : Perlakuan media gambar berseri digital

Adapun bentuk dari analisis pada eksperimen telah digunakan untuk sebuah penelitian ini dengan menggunakan *Experimental design*. Dengan jenis penelitian pada pre eksperimen yang disebut one group Pretest dan Posttest. Populasi Peserta terdiri dari 20 peserta didik kelas II-A di SDN Gedangan. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes dan dokumentasi. peneliti menggunakan eksperimen hanya 1 kelompok atau 1 kelas setelah itu diberikan lembar pre test dan post test, pre test ini digunakan sebelum diberikan treatment media gambar berseri digital dan post test diberikan setelah menggunakan gambar berseri digital. Tahap berikutnya telah dilakukan pada hasil untuk pemolehan pada nilai pretest dan posttest yang digunakan pada analisis uji normalitas dan uji paired sampel t-test dengan menggunakan SPSS versi 26. Untuk mengukur tentang kevalidan pada hasil uji tersebut.

Pada penggunaan media gambar berseri digital yang di paparkan pada penelitian ini menampilkan tentang judul keberagaman. Lokasi yang digunakan pada penelitian ini di SDN Gedangan. Peneliti menggunakan populasi peserta didik kelas II-A SDN Gedangan yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian yang berupa data pada modul ajar, rubrik penilaian keterampilan menulis karangan deskripsi dan serta yang terakhir media gambar berseri. Dalam tahap langkah penelitian ini melakukan pada validasi instrument penilaian dan validasi media pembelajaran yang berbasis digital. Teknik yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah penilaian karangan deskripsi yang telah di kelompokkan menjadi kumpulan yakni Organisasi isi karangan, organisasi karangan, Diksi, Pilihan struktur, EYD [20].

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil

**Tabel 2. Hasil Tes Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,151	20	,200 <sup>*</sup>	,945	20	,298
Posttest	,211	20	,019	,899	20	,040

**Figure 2.**

Pada tabel di atas mengenai uji normalitas terhadap data pretest dan posttest yang telah melaksanakan dalam 1 kelas atau kelompok saja yang berisi 20 peserta didik bertujuan untuk memeriksa data pada hasil keterampilan menulis cerita peserta didik di kelas II-A yang dapat berdistribusi normal atau tidaknya. Pada kriteria pengujian normalitas ini yakni jika nilai P (nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka dapat dikatakan normal, akan tetapi jika nilai  $P \leq 0,05$  maka dikatakan tidak normal. Berdasarkan pada tabel diatas yang telah di uji normalitas tersebut menggunakan shapiro-wilk test. Dengan hasil uji normalitas yang dapat dilihat dalam tabel shapiro-wilk. Dapat ditemui pada sig pre test yakni senilai 0,298 yang dimana berdasarkan pada standar putusan dari keduanya yakni pada posisi lebih besar dari 0,05 serta dapat dikatakan data diatas berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27,500	8,9589	2,0032	-31,692	-23,307	-13,727	20	,000

**Figure 3.**

Setelah uji normalitas maka dilakukan pada uji paired sample test ini dapat mencocokkan suatu adanya perbedaan diantara dua rata-rata dari adanya dua sampel berpasangan dengan memiliki sebuah asumsi data yang dapat dikatakan pada berdistribusi normal. Dengan dinyatakan pada pengambilan keputusan pada uji t ini dapat diperhatikan pada nilai signifikansi (2-tailed). Jika sig < 0,05 dimana H0 ini diterima dan H1 ini ditolak, terdapat sebuah perselisihan secara perlakuan di tiap variabel, sedangkan, jika sig (2-tailed) > 0,05 dimana H0 diterima dan H1 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikansi di antara variabel awal hingga akhir, dapat ditunjukkan pada pengaruh yang signifikan dengan adanya pembeda secara perlakuan pada tiap variabel.

Setiap pemaparan tersebut memiliki perolehan terhadap dari hasil analisis dari pretest sebelum dilakukan perlakuan dan posstest setelah dilakukan perlakuan terhadap kelas II-A yang signifikansi (2-tailed) yakni  $0,00 < 0,05$  yang dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara kedua variabel dan adanya pengaruh tentang menerapkan media gambar berseri digital.

**B. Pembahasan**

Dari pemaparan diatas bahwa dengan adanya sebuah alat perantara yakni pada media gambar berseri digital ini dapat mengalami pengaruh terhadap keterampilan menulis cerita topik utamanya pada karangan sederhana peserta didik kelas II-A di SDN Gedangan. Dengan adanya beberapa uji maka terlihat pembeda pada tabel inferensial statistik dengan memiliki sekumpulan data nilai sebelum diserahkan media gambar berseri digital yang sangat rendah dan dapat dibedakan setelah diterapkan media gambar berseri digital bertujuan untuk menulis cerita. Serta dapat dijelaskan pada tahap untuk menguji paired sample t-test memiliki signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang mendapatkan pengaruh dari menggunakan media gambar berseri digital. Pada penelitian sebelumnya telah dijelaskan bahwa media pembelajaran gambar berseri digital sebagai peran sasarannya yaitu keterampilan menulis dapat diterapkan pada media pembelajaran gambar berseri digital pada materi pembelajaran [21].

Pada saat dilakukan uji normalitas itu sendiri terhadap data pretest dan posttest yang telah melaksanakan dalam 1 kelas atau kelompok saja yang berisi 20 peserta didik bertujuan untuk memeriksa data pada hasil keterampilan menulis cerita peserta didik di kelas II-A yang dapat berdistribusi normal atau tidaknya. Pada kriteria pengujian normalitas ini yakni Kalau jumlah P (jumlah signifikansi  $\geq 0,05$  maka dinyatakan normal, akan tetapi jika jumlah  $P \leq 0,05$  maka dikatakan belum valid. Dengan berdasarkan pada tabel yang telah dipaparkan diatas ini telah melakukan uji normalitas tersebut dengan menggunakan versi shapiro-wilk test. Dengan hasil uji normalitas yang dapat dilihat dalam tabel shapiro-wilk. Dapat ditemui pada sig pada pretest yakni berjumlah senilai 0,298 yang dimana berdasarkan pada standar pemetusan dari keduanya yakni pada posisi lebih besar dari 0,05 serta dapat dikatakan data tersebut distribusi normal.

Sedangkan pada saat melakukan uji normalitas maka ada yang jauh lebih rinci yakni menuju tahapan proses uji paired sample test yang dimana uji ini bertujuan untuk dapat ditentukan apa ada bukti yang valid untuk mengalami perbedaan pada rata-rata pretest dengan posttest. Serta di saat proses pembelajaran berlangsung pada materi menulis cerita di kelas II-A, sewaktu telah diberikan media gambar berseri digital yang telah ditayangkan seluruh peserta didik sangat bersemangat, serta antusias selama media gambar berseri digital dapat di tampilkan di depan kelas. Dengan uji paired ini terdapat nilai yang signifikansi yaitu  $0,00 < 0,05$  ini dapat dibuktikan terdapat perbedaan dari nilai signifikansi pada dua simbol serta adanya pengaruh tentang menerapkan media visual ini yaitu media berseri digital. bahkan media gambar berseri digital juga berisikan pada seri gambar yang memiliki warna-warni menarik untuk dapat menarik fokus peserta didik [22]. Dengan hal ini adanya tujuan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya ini telah menyatakan bahwa penggunaan media gambar berseri digital ini mempunyai sebuah jangkauan pada kemungkinan yang cukup dengan memiliki sebuah kenaikan yang cukup tinggi [23].

## **Simpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan, media gambar berseri digital itu sendiri sangatlah dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Pada materi karangan deskripsi inilah dapat dengan mudah untuk dipahami peserta didik dengan adanya bantuan dari media berseri digital. Maka pada hasil yang telah dipaparkan oleh seorang peneliti ini dapat menemukan hasil dari pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan mengenai pada proses penggunaan media gambar berseri digital di sekolah dasar ini telah mengalami adanya pengaruh yang bagus bertujuan pada proses pembelajaran menulis cerita peserta didik kelas II-A SDN Gedangan. Dengan terdapat perbedaan yang signifikansi antara nilai pretest dan posttest. Ketika media gambar berseri digital telah dijalankan kemudian akan menambah nilai peserta didik pada tahap menulis. Pada hasil uji paired sample t-test mendapatkan perolehan nilai sig  $0,00 < 0,05$  dengan adanya pengaruh dalam penggunaan pada media gambar berseri digital mengenai keterampilan menulis cerita peserta didik Kelas II-A SDN Gedangan. Dengan hasil yang di peroleh pada mengolah data tersebut dapat ditemukan jawaban dan penyesuaian pada tujuan penelitian yakni dapat dilihat dan menguraikan suatu adanya apakah memiliki pengaruh dengan media pada gambar berseri digital dengan keterampilan menulis cerita peserta didik di SDN Gedangan.

## **Ucapan Terimakasih**

Segenap rasa nikmat Allah yang penulis sampaikan kepada Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang dapat memberikan ilmu, pemahaman, kekuatan, kesabaran, kesempatan untuk dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan baik. Tak lupa ucapan terimakasih kepada peserta didik, guru dan kepala sekolah SDN Gedangan sehingga dapat melengkapi penelitian ini. Tak hanya itu, peneliti telah menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari dorongan berbagai pihak. Banyak orang telah memberikan waktu, pikirannya, kekuatan hingga dapat penelitian dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini. Oleh karenanya, penelitian ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada peserta didik di SDN Gedangan, serta guru, kepala sekolah yang telah memberikan waktunya untuk dapat berpartisipasi dalam penelitian ini.

## **References**

1. [1] Y. M. Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan," *J. Pendidik. dan Kebud. Missio*, vol. 10, no. 1, pp. 1-136, 2018.
2. [2] M. F. N. M. A. P. Maharani, I. K. Ardana, and N. S. Putra, "Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A di TK Ikal Widya Kumara Sidakarya Tahun Ajaran 2018/2019," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 7, no. 1, p. 25, 2019, doi: 10.23887/paud.v7i1.18742.
3. [3] L. Ulfatun, S. Udin, and M. Sholehudin, "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fabel dengan Metode Discovery Learning melalui Media Gambar Berseri," *J. Pendidik.*

Edutama, 2020.

4. [4] D. Firmansyah, "Pengaruh Media Gambar Berseri Digital terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas II SDN 1 Blambangan Lampung Utara," vol. 3, no. 8.5.2017, pp. 2003-2005, 2022.
5. [5] D. D. Gayatri and M. A. Gaffar, "The Implementation of Picture Series as Learning Media to Improve Students' Writing Ability Related to Historical Events in Recount Text," *Edunesia J. Ilmiah Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 790-803, 2023, doi: 10.51276/edu.v4i2.429.
6. [6] H. Hasan, "Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar," *Ainara J. Penelit. dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 4, pp. 169-175, 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i4.99.
7. [7] S. Tote and W. Nakeng, "Meningkatkan Kemampuan Menerangkan Sistem Peredaran Darah Melalui Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas V SDI Wae Nakeng," *Edunet J. Humanit. Appl. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 84-92, 2021.
8. [8] T. A. Nurmanjaya, "Peningkatan Kemampuan Menulis Menggunakan Google Meet dengan Media Gambar Berseri," *J. Educ.*, vol. 7, no. 4, pp. 1879-1884, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i4.1715.
9. [9] D. A. Irawati, "Kemampuan Menulis Teks Narasi Melalui Media Gambar Seri Siswa Kelas 4 SDN," pp. 1-112, 2023.
10. [10] S. Suroiya, "Keterampilan Menulis Cerita Pendek Berdasarkan Gambar Seri Berbasis Digital pada Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 9 Semester 1 Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda," *Ulil Albab J. Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 7, pp. 2084-2092, 2022.
11. [11] T. Dawa, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDK Ndona 2 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Sederhana dengan Menggunakan Media Gambar Seri," *J. Literasi Pendidik. dan Hum.*, vol. 6, 2021.
12. [12] G. F. Putri and O. H. Pranata, "Pengaruh Media Pop-Up Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya," *Pedadidaktika: J. Ilmiah Pendidik. Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 174-183, 2018.
13. [13] E. Marlina, S. Apriliya, and G. Hamdu, "Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Buku Pop-Up," *Pedadidaktika: J. Ilmiah Pendidik. Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 84-99, 2018.
14. [14] S. Rahmatilah, S. Hidayat, and S. Apriliya, "Media Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah," *Pedadidaktika: J. Ilmiah Pendidik. Guru Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 139-148, 2017.
15. [15] S. Mundziroh, Andayani, and K. Saddhono, "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Metode Picture and Picture pada Siswa Sekolah Dasar," *Bahasa, Sastra Indones. dan Pengajarannya*, vol. 2, no. 1, pp. 1-10, 2013.
16. [16] R. Widyaningrum, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal," *J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 83-91, 2021.
17. [17] N. P. M. A. R. Utami and N. Ganing, "Model Make a Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpengaruh terhadap Keterampilan Menulis," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 3, no. 1, pp. 48-60, 2020, doi: 10.23887/jippg.v3i1.27035.
18. [18] T. B. B. Angin, "Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi dengan Metode Field Trip Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sosopan," pp. 384-388, 2020.
19. [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2018.
20. [20] N. Burhan and Nurgiyantoro, "Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi," *Didaktika: J. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 7-15, 2017.
21. [21] N. Ibrahim, E. Nusvera, and A. M. El Karimi, "Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Jakarta Timur," *J. Imajeri*, vol. 1, no. 2, pp. 32-41, 2019.
22. [22] R. K. Aziezah, "Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *PTK: J. Tindakan Kelas*, vol. 2, no. 2, pp. 94-100, 2022.
23. [23] N. H., R. Wahyuni, and A. T. Hasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar

Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia," *Terampil: Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.24042/terampil.v7i1.6182.