

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Erry Wibowo ^{1,*}, Sutardi ², Zaenal Arifin ³

^{*1}SDN Pendowokumpul Lamongan - Indonesia;

²⁻³Pascasarjana Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia;

¹ errywibowobubulan@gmail.com ; ² sutardi@unisda.ac.id ; ³ zaenalarifin@unisda.ac.id ;

ARTICLE INFO

Article history

Received:
10-05-2024
Revised:
11-07-2024
Accepted:
17-07-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba lapangan terbatas, revisi akhir, serta uji coba lapangan yang lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, memotivasi mereka dalam pembelajaran, dan mudah digunakan oleh guru dalam pengajaran. Media ini dinilai layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, serta respons positif dari siswa dan guru. Dengan demikian, media cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dan menarik dalam pembelajaran membaca siswa SD. Media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan keterampilan membaca siswa serta mendukung pengajaran yang kontekstual dan bermakna.

Kata kunci: *Cerita Bergambar, Pendekatan Kontekstual, Keterampilan Membaca.*

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of picture stories with a contextual approach to improve the reading skills of second grade elementary school students. The method used is research and development with a simplified Borg & Gall model. The research stages include needs analysis, planning, initial product development, validation by experts, product revision, limited field trials, final revisions, and wider field trials. The research results show that contextual-based picture story media is effective in improving students' reading skills, motivating them in learning, and easy for teachers to use in teaching. This media is considered appropriate based on validation results from material, language and media experts, as well as positive responses from students and teachers. Thus, picture story media with a contextual approach can be used as an effective and interesting alternative in elementary school students' reading learning. This media is expected to be able to make a significant contribution to the development of students' reading skills and support contextual and meaningful teaching.

Keywords: *Picture Stories, Contextual Approach, Reading Skills.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas-kelas awal. Membaca adalah jendela pengetahuan dan menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan belajar siswa di jenjang berikutnya (Urokhim, 2022). Di kelas II sekolah dasar, keterampilan membaca tidak hanya mencakup kemampuan mengidentifikasi kata dan kalimat, tetapi juga pemahaman teks sederhana. Namun, tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa pada level ini cukup besar, terutama dalam hal menciptakan minat dan motivasi membaca.

Siswa kelas II SD umumnya masih berada pada tahap awal dalam mengembangkan keterampilan literasi dasar. Mereka membutuhkan media dan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami agar dapat belajar membaca dengan lebih efektif (Sukowati, 2022). Namun, kenyataannya banyak siswa yang merasa kesulitan memahami bacaan karena bahan ajar yang kurang menarik dan tidak kontekstual. Hal ini berdampak pada motivasi membaca siswa yang cenderung rendah, serta kemampuan pemahaman mereka yang terbatas.

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran membaca (abdillah, 2023) (Ulfah, 2023). Media yang berbasis cerita bergambar dianggap sangat cocok bagi siswa kelas II karena dapat membantu mereka memahami teks secara visual (Furqon, 2023). Cerita bergambar dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak, memudahkan mereka dalam menghubungkan gambar dengan teks, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap isi bacaan (Haryono, 2023).

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka (Lestari, 2024). Dalam konteks pembelajaran membaca, pendekatan kontekstual memungkinkan siswa untuk memahami bacaan melalui situasi atau cerita yang dekat dengan kehidupan mereka (Sholihah, 2024). Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks serta membantu mereka mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata (Al Ayubi, 2024). Pendekatan ini juga dianggap mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa karena materi terasa relevan dengan kehidupan mereka (Huda, 2021).

Media cerita bergambar yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual (Rahmawati, 2022) diharapkan dapat memberikan solusi efektif dalam pembelajaran membaca siswa kelas II. Dengan menggabungkan unsur cerita yang menarik dan gambar yang relevan, media ini tidak hanya menyajikan bahan bacaan yang mudah dipahami tetapi juga memberikan stimulus visual yang dapat membantu siswa dalam memahami konten (Ihsan, 2021). Selain itu, cerita bergambar memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan membaca, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran keterampilan membaca adalah minat dan motivasi siswa. Media yang menarik seperti cerita bergambar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Pengembangan media cerita bergambar yang kontekstual dapat menarik perhatian siswa kelas II dengan cara menyajikan cerita yang sesuai dengan dunia anak-anak dan mudah dipahami. Hal ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran membaca dan menjadikan siswa lebih antusias.

Siswa kelas II SD memiliki karakteristik belajar yang khas, di mana mereka cenderung tertarik dengan hal-hal visual dan cerita yang sederhana. Penggunaan media cerita bergambar dapat memenuhi kebutuhan ini, karena gambar dapat membantu siswa membayangkan isi cerita dan memahami konsep-konsep yang disampaikan. Dengan menggabungkan pendekatan kontekstual, media ini memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara teks yang mereka baca dengan dunia sekitar mereka, sehingga pemahaman mereka terhadap bacaan dapat meningkat.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti cerita bergambar, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Pengembangan media cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca, di mana siswa tidak hanya belajar

mengenai kata dan kalimat tetapi juga memahami makna cerita secara keseluruhan. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran membaca. Dengan menyediakan media yang sesuai dan menarik bagi siswa kelas II, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif. Media cerita bergambar ini tidak hanya dapat digunakan di sekolah tertentu tetapi juga dapat diaplikasikan secara luas di berbagai sekolah dasar.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan model pembelajaran membaca yang lebih efektif bagi siswa kelas II SD. Media cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, membantu siswa lebih memahami teks, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar membaca. Penelitian ini berfokus untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, serta memberikan panduan bagi guru dalam implementasi media tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media cerita bergambar yang efektif dalam pembelajaran membaca di kelas II SD. Metode R&D dipilih karena fokusnya pada proses pengembangan produk edukatif, dalam hal ini media cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual, yang dapat diterapkan secara praktis di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD yang akan menggunakan media cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran keterampilan membaca. Penelitian ini juga melibatkan guru sebagai pengampu materi dan ahli dalam bidang pendidikan, bahasa, dan desain media untuk memberikan penilaian serta masukan pada tahap uji validasi produk. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik: (1) Observasi, dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran membaca dan interaksi siswa terhadap media yang digunakan, baik sebelum maupun selama penggunaan media cerita bergambar. (2) Wawancara dengan guru untuk menggali kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi dalam pengajaran membaca, serta tanggapan setelah media diterapkan. (3) Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media cerita bergambar.

Hasil dan Pembahasan

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan prosedur yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk yaitu cerita bergambar "Regu Sang Garuda". Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 10 langkah tahapan yang telah dilakukan yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama yaitu potensi dan masalah peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi dan analisis media yang akan digunakan. Keempat tahapan dan hasil kegiatan analisis dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum ini dilakukan guna menganalisis kurikulum yang sedang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Kedungkumpul Lamongan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 1 Kedungkumpul Lamongan sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi siswa sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

b. Analisis Materi

Pada tahap ini dilakukan analisis materi yang akan digunakan dalam proses pengembangan. Dalam kurikulum merdeka sekolah dasar, menurut Ujang Cepi Berlian,

dkk. (2022) yang mengutip dari Indrawati, dkk. (2020), Kurikulum Merdeka memang dirancang dengan fokus pada pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi mereka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa.

Pada saat melakukan observasi berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan melihat proses pembelajaran di dalam kelas, dalam materi membaca guru mengalami kendala karena kurangnya media penunjang guna meningkatkan pemahaman siswa. Kelas II berada pada Fase A, mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari 8 bab. Pada fase A materi membaca berada pada setiap bab.

c. Analisis Siswa

Analisis siswa digunakan guna mengetahui karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pengembangan produk yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan melakukan observasi secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa cenderung kurang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran karena kurangnya alat penunjang yang digunakan. Berdasarkan pengamatan secara langsung siswa kelas II ketika berkunjung ke perpustakaan, mereka mencari bahan bacaan yang mempunyai gambar yang menarik dan berwarna.

Siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga guna memfokuskan pemikiran siswa dan menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran perlu adanya sebuah inovasi baru yang belum pernah dijumpai siswa sehingga hal tersebut dapat menambahkan daya tarik siswa. Sehingga cerita bergambar "Regu Sang Garuda" ini dikembangkan guna meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran guna tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan membacanya.

d. Analisis Media

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kemp & Dayton (1985:34) (dalam Arsyad 2013:25) mengungkapkan beberapa manfaat media salah satunya yaitu membuat pembelajaran lebih menarik. Media dapat digunakan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa sehingga mereka akan memperhatikan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain, dengan pemanfaatan media lebih meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih mudah menerima informasi dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi kepenatan siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, yaitu analisis materi dan karakteristik siswa, media yang cocok untuk digunakan yaitu media cerita bergambar. Hal tersebut dilandasi dengan karakteristik dan minat siswa dalam membaca. Cerita bergambar dengan animasi yang menarik, berwarna, serta mempunyai alur cerita yang jelas dan mengandung materi pembelajaran didalamnya dapat meningkatkan minat siswa. Sehingga materi yang disajikan dapat tersampaikan kepada siswa dengan lebih mudah. Menurut Hurlock (1978:114) minat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar pada usia (7-9 tahun). Minat anak menjadikan motivasi yang kuat sehingga dapat meningkatkan proses belajarnya bila mereka menemukan minat atau ketertarikan pada sesuatu hal yang baru seperti cerita bergambar.

2. Perencanaan

Berdasarkan pada potensi dan masalah yang telah ditemukan selama proses observasi, analisis sebelumnya, serta mengumpulkan sumber data dan kajian teori yang hendak ditindaklanjuti maka peneliti membuat perencanaan mengenai produk awal yaitu cerita bergambar. Berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah ditemukan, bahwa perlu

adanya pengembangan sebuah produk yaitu cerita bergambar untuk pembelajaran keterampilan membaca.

Pada perencanaan awal, peneliti telah menganalisis materi yang akan digunakan sehingga peneliti mulai merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang telah disesuaikan dengan materi yang akan digunakan, yaitu pada Bab 5 Berteman Baik.

Setelah perencanaan kegiatan pembelajaran, peneliti merencanakan alur cerita dan materi yang akan dimuat dalam cerita bergambar. Selanjutnya peneliti berkonsultasi dengan ilustrator yang akan membuat animasi dalam cerita bergambar mengenai jenis karakter dan desain visualnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa yaitu lembar evaluasi serta aktivitas guru dan siswa serta mengetahui kevalidan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan validasi dari ahli materi dan ahli media.

3. Desain Produk

Spesifikasi desain animasi yang akan digunakan dalam pembuatan cerita bergambar, peneliti berkontribusi dalam menentukan alur cerita, isi cerita bergambar serta pembuatan naskah percakapan yang akan dimuat dalam cerita bergambar. Sesuai dengan hasil diskusi dan kesepakatan antara ilustrator dan peneliti. Desain cerita bergambar yang pertama ialah cover (halaman sampul). Cover memuat nama peneliti dan ilustrator serta judul cerita bergambar dan ilustrasi karakter yang ada di dalam cerita bergambar. Font yang digunakan pada cover ialah ComicSansMS-Italic. Selanjutnya terdapat halaman yang berisi judul dan pengenalan karakter cerita bergambar dengan menggunakan font yang sama dengan cover yaitu ComicSansMS-Italic. Kemudian dilanjutkan dengan isi cerita bergambar yang menceritakan tentang siswa sekolah dasar yang mengikuti kegiatan pramuka. Pada bagian isi cerita bergambar terdapat 15 halaman. Font yang digunakan dalam bagian isi berbeda dengan penggunaan font pada cover. Pada bagian isi menggunakan font Cerita bergambara Text. Selanjutnya cover belakang cerita bergambar yang memuat logo universitas yaitu Universitas Islam Darul 'ulum Lamongan. Pada halaman Preminilaris juga menggunakan font Cerita bergambara Text.

Karakter cerita bergambar didesain sesuai dengan karakteristik anak, yaitu pengambilan tokoh anak sekolah dasar. Tokoh animasi dalam cerita bergambar terdapat lima karakter yaitu Aldo, Gina, Abel, Yoyo dan Pak Guru. Selanjutnya cerita bergambar dicetak dengan menggunakan kertas artpaper pada bagian sampul menggunakan artpaper 250gr dengan laminasi doff yang bertujuan agar melindungi hasil percetakan pada cover sehingga lebih tahan lama dan membuat cerita bergambar lebih elegan. Selanjutnya pada isi menggunakan artpaper dengan ukuran 150gr dengan dicetak bolak-balik seperti buku. Ukuran cerita bergambar ialah A4 dengan model seperti buku dengan menggunakan jilid booklet.

Berikut tampilan desain pengembangan cerita bergambar "Regu Sang Garuda":

Tabel 4.1

Desain Awal Pengembangan Cerita Bergambar

Bagian Cerita Bergambar	Gambar
----------------------------	--------

Cover Depan dan Belakang Cerita Bergambar

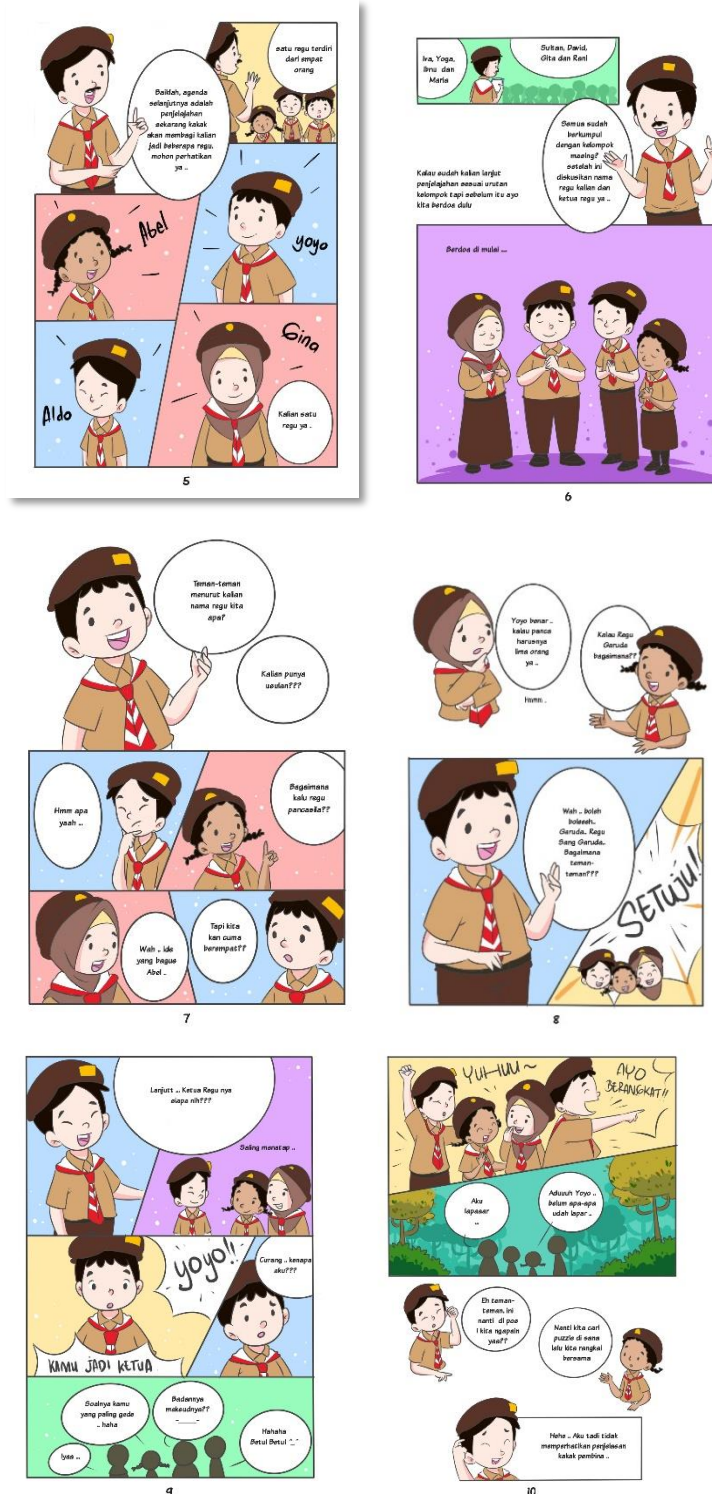


Halaman Pengenalan Karakter



Isi Cerita Bergambar







Simpulan

Media cerita bergambar yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Media ini mampu membantu siswa memahami bacaan dengan lebih baik melalui visualisasi cerita yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari mereka. Proses pengembangan media cerita bergambar dengan pendekatan kontekstual telah dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari potensi dan masalah, perencanaan, hingga produksi. Pendekatan kontekstual diterapkan dengan cara memberikan contoh sikap-sikap yang mencerminkan dari sila-sila Pancasila.

Daftar Pustaka

Abdillah, H., & Selirowangi, N. B. (2023). Application of The Contextual Teaching And Learning (CTL) Learning Model Using Public Service Advertising Video Media On Explanation Text Writing

- Skills Class VI Students of MI Attaqwa Kalanganyar Karanggeneng Lamongan. JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School, 4(2), 158-166.
- Aini, K. N., & Hidayah, N. (2024). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Tipe Kepribadian Florence Littauer. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1916-1922.
- Al Ayubi, A. S. S., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2024). SUMATIVE ANALYSIS BASED ON LEVEL OF DIFFICULTY BASED ON HOTS ITEMS IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT CLASS VII MTs AL KHOIRIYAH. *EDU-KATA*, 10(1), 36-46.
- Faizah, N., & Mustofa, M. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERI LEARNING PADA MATERI TEKS ANEKDOT KELAS X SMK N JATIROGO. *MEDIA DIDAKTIKA*, 10(1), 1-10.
- Furqon, H., & Santi, A. T. M. (2023). Feminism Analysis of Forms of Domestic Violence Against Women in the Novel Heartbreak Motel By Ika Natassa. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 63-74.
- Hapsari, A. D. 2023. Students' perception toward using Canva in EFL business correspondence class. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 8(2), 47-56. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v8i2.5268>
- Haryono, H. E., Almubarakah, N. H., & Ardianti, A. D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Fisika: The Use of a Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament Type Based on Concept Maps on Physics Learning Outcomes. *Jurnal Kreatif Online*, 11(4), 1-8.
- Haryono, H. E., Marzuqi, I., & Kaniawati, I. (2023). Student Learning Outcomes on Heat Material Using E-Learning-Based Collaborative Learning (KABEL). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 10273-10279.
- Haryono, H. E., Marzuqi, I., & Kaniawati, I. (2023). The Development of E-Learning-Based Collaboration (KABEL). *Studies in Learning and Teaching*, 4(3), 444-456.
- Haryono, H. E., Zayyadi, M., Marzuqi, I., & Kaniawati, I. (2024). The Effectiveness of Collaborative E-Learning-Based Learning in Reducing Student Misconceptions on Heat in East Java High Schools During Merdeka Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 4543-4550. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.817>
- Huda, K. & Purwanti, D. 2023. Improving students' ability in writing descriptive text using Example Non-Example method at eight class of SMP Negeri 3 Ngimbang. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 8(1), 45-51. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v8i1.4540>
- Huda, K., Purwati, O., & Retnaningdyah, P. (2023). The Urgency of Deaf Students and their Efforts to Improve Writing English Skills. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences*, 3(2).
- Huda, K., Purwati, O., & Retnaningdyah, P. (2023). The Urgency of Deaf Students and their Efforts to Improve Writing English Skills. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences*, 3(2).
- Ihsan, B., & Nafisa, A. Z. (2021). Analisis Wacana Kritis pada Kumpulan Esai Muslim Tanpa Masjid Karya Kuntowijoyo. *Jurnal Hasta Wiyata Vol*, 4(1).
- Ihsan, B., Syafi'aturrosyidah, M., & Qibtiyah, M. (2019). Peran pembelajaran budaya lokal dalam pembentukan karakter siswa madrasah ibtidaiyah (MI). *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 1-8.
- Irmayani, I., & Masruroh, U. (2023). Supportive teacher talk features to promote students' responses in EFL classroom. *Education and Human Development Journal*, 8(1), 26-37. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i1.3565>
- Jesica, E., & Ulfah, A. (2022). Deiksis Dalam Novel Kekasih Impian Karya Wardah Maulina. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 45-53.
- Khulel, B. 2022. Improving students' writing skill through project-based learning, process writing, and Instagram. *IJECA (International Journal of Education & Curriculum Application)*, 5(1), 25-35. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i1.7601>
- Lestari, L. T., & Mualifah, S. (2024). PRINSIP ANALOGI PADA KATA LARANGAN DI MEDIA SOSIAL (STUDI ANALISIS WACANA KRITIS). *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 16(1), 78-87.

- Lestari, L. T., Aliyah, C. D. N., & Sriwulandari, N. (2024). ANALISIS ALAT UKUR PENILAIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DI SMP. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 172-182.
- Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI TEKS EKSPOSISI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *EDU-KATA*, 8(1), 1-8.
- Rahmawati, Z. D., & Ihsan, B. (2022). The Contribution of Basic Leadership Training (LDK) to the Soft Skill Competency of Students of Special School (SLB) Bina Harapan. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 6(1), 20-27.
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183-193.
- Sholihah, U., Ihsan, B., & Lestari, L. T. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Mts Darun Najah Babat. *RUNGKAT: RUANG KATA*, 1(1), 27-36.
- Sukowati, I. (2022). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 28(1), 106-116.
- Ulfah, A., Huda, M., Siyatin, M. N., Sari, N. K., & Sania, E. N. (2023). Internalisasi Karakter Peduli Lingkungan pada Peserta Didik SDN 4 Sendangrejo Melalui Kegiatan Pendampingan Di Luar Kelas. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(4), 781-793.
- Ulfah, A., Jesica, E., Fitriyah, L., Amalia, G. S. P., Yulianingtyas, M., & Amelya, P. D. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Model Pembelajaran Olah Alur pada Pembelajaran Menulis Cerpen. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 38-48.
- Ulfah, A., Yusniah, S., Muthoharoh, A. N. L., Akbar, M., & Rozaq, M. (2022). MENJAMU: pelatihan branding dan packaging produk unggulan desa Karangwungu sebagai penguat ekonomi masyarakat. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 4(2), 94-103.
- Urokhim, A., Sariban, S., & Kustomo, H. (2022). Cagar Budaya Sebagai Peneguhan Tuban Yang Multikultur. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 22(1), 1-13.
- Zahro, S. K. (2023). Alternative feedback through screencast: Action research practices and perception on academic writing classroom. *English Review: Journal of English Education*, 11(1), 37-46. <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.6886>