

Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng melalui Model Project-Based Learning Berbantuan Dadu Ajaib pada Siswa Kelas II SD

Dyah Lukita Kusumaningrini¹, Fauzi Fadliansyah²

¹Universitas Terbuka, Indonesia

²Universitas Primagraha, Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 25/05/2025

Disetujui 18/05/2025

Diterbitkan 20/08/2025

Penulis Korespondensi*:

Dyah Lukita Kusumaningrini
Universitas Terbuka, Indonesia
msluki90@gmail.com



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II SDK PENABUR Summarecon Bekasi melalui penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) dengan media Kotak Dadu Ajaib. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, menulis dilakukan berkelompok dengan media dadu bergambar, ketuntasan meningkat dari 42% menjadi 68%, namun kreativitas terbatas kalimat bantu. Pada siklus II, pembelajaran diubah menjadi individu dengan media yang disederhanakan, menghasilkan peningkatan hingga 90% siswa tuntas. Model PjBL dengan media ini efektif meningkatkan kualitas tulisan dan kemampuan menuangkan ide kreatif siswa.

KATA KUNCI

Keterampilan menulis cerita dongeng, Kotak dadu Ajaib, Project-Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pengembangan keterampilan dasar siswa, khususnya keterampilan berbahasa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhhlak mulia, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi maupun masyarakat sekitarnya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis termasuk menulis cerita dongeng merupakan salah satu kemampuan esensial yang perlu dikuasai siswa. Menulis cerita dongeng tidak hanya merupakan kegiatan menuangkan ide, melainkan proses kreatif yang memadukan imajinasi, alur cerita yang runtut, serta penggunaan bahasa yang ekspresif. Nuryiantoro (2022:288) menyebutkan bahwa menulis dongeng berkontribusi dalam peningkatan literasi sastra dan pengembangan kemampuan berpikir imajinatif siswa sejak dulu. Setiawati (2024:67) menegaskan bahwa keterampilan ini penting karena melatih komunikasi tertulis, kemampuan mengekspresikan gagasan secara terstruktur, serta membangun dasar literasi yang lebih kompleks.

Kegiatan menulis cerita dongeng juga memainkan peran signifikan dalam membangun literasi naratif anak. Isnaini et al. (2024:527) menyatakan bahwa literasi dongeng mendukung perkembangan imajinasi, empati, serta keterampilan sosial siswa. Ekspressi lisan dan tulisan yang berkembang melalui aktivitas ini membantu memperluas pemahaman kosakata, frasa, dan struktur kalimat, serta meningkatkan pemahaman emosional anak melalui identifikasi terhadap tokoh-tokoh dalam cerita. Namun demikian, kemampuan menulis cerita dongeng siswa kelas rendah masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi di kelas II SDK PENABUR Summarecon Bekasi, dari 31 peserta didik, sebanyak 18 siswa (sekitar 58%) belum mampu menulis cerita dongeng sederhana dengan menggunakan bahasa sendiri. Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur, mendeskripsikan karakter tokoh, serta menggunakan kosakata yang

variatif dan ekspresif. Sebagian besar tulisan siswa bersifat sangat sederhana, minim struktur naratif, dan kurang pengembangan dialog antartokoh. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2022:87) yang menunjukkan bahwa banyak siswa SD mengalami hambatan dalam mengembangkan ide, menciptakan konflik, dan menyusun cerita secara utuh. Hambatan ini dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman membaca dongeng, minimnya rangsangan untuk berimajinasi, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Pentingnya penguatan kemampuan menulis sejak dini juga diperkuat oleh data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 81 negara dalam kategori literasi membaca, dengan skor 359, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 476 (OECD, 2023:17). Penelitian oleh Amaliah, Tisnasari, dan Setiawan (2023:367) menemukan bahwa siswa yang kesulitan membaca umumnya juga mengalami kendala dalam menulis. Hal ini diperkuat oleh data dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbudristek (2024:8) yang menyebutkan bahwa hanya 37% siswa kelas awal mampu menulis cerita sederhana dengan struktur yang benar. Melihat permasalahan yang ada, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk menstimulasi imajinasi siswa sekaligus mendukung pengembangan keterampilan menulis mereka. Model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) dianggap sebagai metode yang efektif dalam mencapai tujuan tersebut. Menurut Handiani (2025:33), PjBL merupakan pendekatan aktif yang berfokus pada pelaksanaan proyek nyata dan mampu mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif. Sementara itu, Ahdaniah (2024:36) menyatakan bahwa PjBL turut mendorong kemampuan dalam melakukan penelitian, kerja sama tim, kepemimpinan, dan inovasi. Senada dengan itu, Nazidah (2023:485) menyebutkan bahwa pendekatan ini juga berperan dalam meningkatkan kemampuan menulis serta mendorong pemikiran kritis dan kreatif siswa.

Implementasi PjBL dalam pembelajaran menulis narasi telah terbukti efektif sebagaimana diungkapkan oleh Khaedar et al. (2023:3) dan Fitriyani dan Umam (2025:263), yang menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan kemampuan menulis naratif melalui proses eksplorasi ide, pengembangan konsep, dan penyusunan produk akhir berupa teks cerita. Untuk mengoptimalkan efektivitas PjBL pada siswa kelas rendah yang berada dalam tahap operasional konkret, diperlukan media pembelajaran visual yang nyata dan interaktif. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran inovatif berupa *kotak dadu ajaib*. Media ini terdiri dari dadu-dadu yang memuat ilustrasi tokoh, latar, dan ekspresi karakter cerita. Sifat interaktif dari dadu yang dapat dilempar menciptakan elemen kejutan yang memotivasi siswa, sekaligus memberikan stimulus ide yang dapat langsung dikembangkan ke dalam narasi. Media ini juga membantu siswa mengintegrasikan berbagai komponen cerita menjadi narasi yang padu. Arsyad (2022:42) menyebutkan bahwa media visual mempercepat pemahaman konsep dan meningkatkan konsentrasi siswa. Penelitian oleh Kardova dan Qura (2023:11) serta Pradnya dan Suniasih (2023:5) juga membuktikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan kualitas tulisan siswa dari aspek struktur, imajinasi, dan kosakata. Melalui lemparan dadu, siswa memperoleh elemen acak berupa tokoh, latar, sifat tokoh, dan konflik yang kemudian digunakan untuk menyusun cerita. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan cerita secara terarah. Dibandingkan media visual statis, *kotak dadu ajaib* menawarkan unsur bermain yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Penelitian oleh Tueno, Arifin, dan Arif (2024:1655) menegaskan bahwa integrasi PjBL dan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana penerapan model Project-Based Learning berbantuan media kotak dadu ajaib dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II SDK PENABUR Summarecon Bekasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengungkap peningkatan keterampilan menulis cerita dongeng siswa melalui penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dengan media kotak dadu ajaib, serta (2) mendeskripsikan proses penerapan model tersebut dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran menulis yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

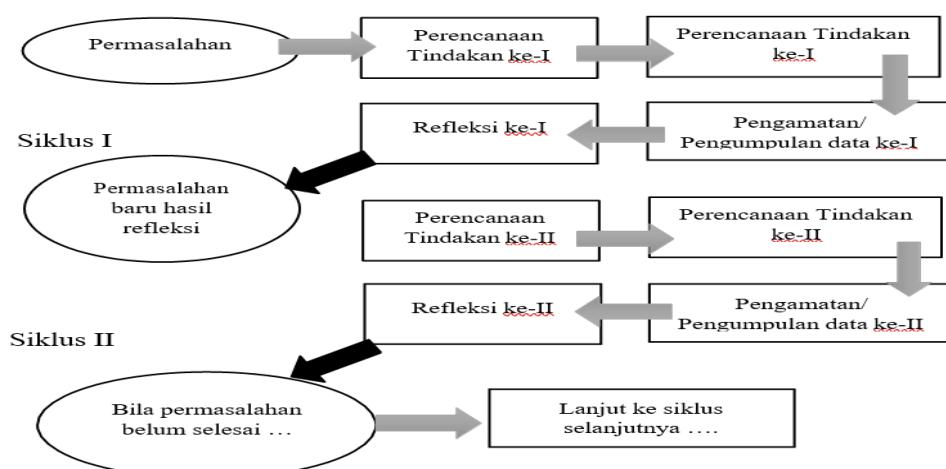
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh guru di kelas yang mengampu, melalui dua siklus tindakan. Setiap siklus mencakup empat

tahapan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Metode ini dipilih karena memberi kesempatan bagi guru untuk melakukan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran melalui tindakan yang nyata dan kontekstual di kelas. Wardani (2024) menyatakan bahwa PTK memungkinkan guru berperan sebagai peneliti di kelasnya sendiri guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Penelitian ini dilaksanakan di SDK PENABUR Summarecon Bekasi pada siswa kelas II B tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 31 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Fokus utama penelitian adalah meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan media “Kotak Dadu Ajaib.”

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi masalah berdasarkan hasil refleksi awal guru terhadap rendahnya kualitas tulisan siswa dalam menulis cerita. Peneliti kemudian menyusun perangkat pembelajaran, antara lain: RPP dengan sintaks PJBL, desain media “Kotak Dadu Ajaib” (yang terdiri dari dadu bergambar tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian), serta LKPD yang memandu siswa mulai dari hasil lemparan dadu hingga menulis kerangka dan naskah cerita. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dibuka dengan apersepsi dan motivasi menulis. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok kecil dan diarahkan untuk melempar “Kotak Dadu Ajaib.” Hasil lemparan dadu digunakan sebagai acuan untuk menyusun unsur cerita. Selanjutnya, siswa membuat kerangka cerita berdasarkan unsur-unsur yang muncul, lalu menuliskan cerita lengkap secara individu. Proses ini dilakukan pada setiap siklus, dengan penyesuaian dan penyempurnaan dari hasil refleksi sebelumnya. Pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan evaluasi siklus I, seperti pemberian contoh cerita yang lebih bervariasi, pembimbingan lebih intensif saat menyusun kerangka, serta peningkatan kualitas rubrik penilaian.

Tahap observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlibatan siswa, dokumentasi kegiatan, serta catatan proses menulis. Peneliti dibantu guru pendamping untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati antara lain keaktifan dalam berdiskusi kelompok, kreativitas dalam menyusun cerita, serta kemampuan menyampaikan ide. Refleksi dilakukan setiap akhir siklus melalui analisis hasil observasi, tanggapan siswa, dan nilai keterampilan menulis. Refleksi ini menjadi dasar pertimbangan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil tulisan siswa. Penilaian keterampilan menulis mengacu pada rubrik yang mencakup kelengkapan struktur cerita (tokoh, latar, konflik, penyelesaian), alur, kreativitas, dan penggunaan bahasa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai keterampilan menulis pada setiap siklus, serta secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap, keterlibatan, dan proses berpikir siswa dalam menulis. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan April hingga Mei 2025. Berikut adalah contoh bagan alur siklus PTK :



Gambar 1. Alur Siklus PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIB SDK PENABUR Summarecon Bekasi pada bulan Maret 2025 dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Dalam menentukan kondisi awal (sebelum siklus), peneliti melakukan pre-test. Berdasarkan hasil pre-test kemampuan menulis cerita dongeng, hanya 13 siswa (42%) yang memperoleh nilai ≥ 75 (KKM), sedangkan 18 siswa (58%) belum mencapai ketuntasan. Soal pre-test disusun dalam bentuk tiga gambar yang saling berkaitan dan siswa diminta menyusun cerita berdasarkan gambar tersebut. Hasil ini menunjukkan rendahnya kemampuan awal siswa dalam merangkai cerita secara utuh dan logis, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui model pembelajaran yang inovatif.

Pada pelaksanaan Siklus I, pembelajaran menerapkan model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media “Kotak Dadu Ajaib” sebagai alat bantu. Proses pembelajaran dibagi ke dalam empat tahap, yaitu Discover, Design, Do, dan Evaluate. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok dan diminta melempar dadu untuk menentukan kombinasi tokoh, latar, serta konflik cerita, kemudian menyusun dan menulis cerita secara bersama-sama. Hasil evaluasi keterampilan menulis pada siklus ini menunjukkan adanya peningkatan, di mana 21 dari 31 siswa (68%) telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Perbaikan pada Siklus II meliputi: penambahan waktu untuk menulis, pemberian kebebasan kepada siswa menyusun kosakata sendiri, serta penyempurnaan media pembelajaran. Pendekatan PjBL tetap digunakan, namun dengan penguatan pada eksplorasi kosakata dan alur cerita secara mandiri. Sebanyak 28 siswa (90%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, meningkat signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

Untuk mengukur keberlanjutan hasil belajar, peneliti melaksanakan tes validasi satu minggu setelah Siklus II. Pada tes ini, siswa diminta menulis cerita secara individu tanpa menggunakan media maupun bimbingan langsung. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tetap mampu menulis dengan baik, dengan 28 siswa (90%) mencapai KKM. Berikut tabel pencapaian penelitian berupa keterampilan hasil menulis siswa :

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Tes	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Nilai Pasca Siklus II
1	AK	70	88	88	94
2	AS	90	94	94	94
3	AM	60	69	81	88
4	BE	90	94	94	94
5	BG	85	88	94	94
6	CJ	70	88	94	94
7	CB	55	69	81	81
8	DE	90	94	94	94
9	DC	60	69	81	88
10	DI	70	88	94	94
11	DR	90	94	94	94
12	DK	50	69	69	69
13	EV	60	69	81	88
14	GT	50	69	81	81
15	GM	65	69	81	88
16	GA	95	94	94	94
17	GI	60	88	88	94
18	GV	90	94	94	94
19	ID	95	94	94	94
20	IA	95	94	94	94
21	JK	85	88	94	94
22	KR	70	88	88	94
23	KL	85	94	94	94

24	KS	95	94	94	94
25	MT	70	88	94	94
26	NR	40	69	69	69
27	NA	90	94	94	94
28	NW	45	69	69	69
29	RR	70	88	94	94
30	RA	60	69	81	88
31	ZN	70	88	94	94

Tabel 1. Perbandingan Nilai Kondisi Awal dengan Nilai Tiap Siklus

Hasil tiap siklus yang dilakukan siswa dapat dilihat persentase peningkatannya seperti pada rumus berikut:

$$\text{Presentase lolos KKM : } \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

No	Tahapan	Hasil Penghitungan	Presentase
1	Pra Siklus	$\frac{13}{31} \times 100\%$	42 %
2	Siklus 1	$\frac{21}{31} \times 100\%$	68 %
3	Siklus 2	$\frac{28}{31} \times 100\%$	90 %
4	Validasi Siklus 2	$\frac{28}{31} \times 100\%$	90 %

Tabel 2. Persentase Hasil Tiap Siklus

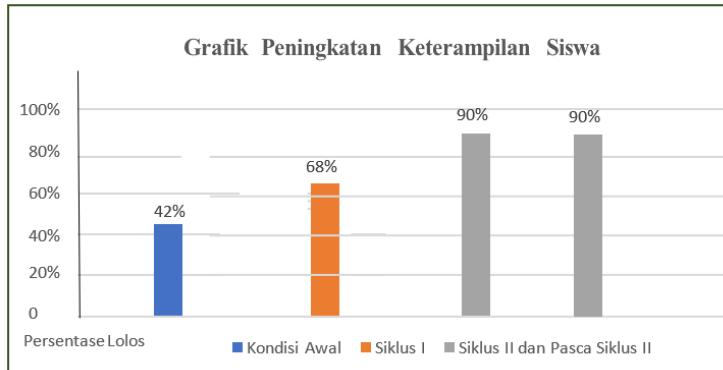
2. Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan dukungan media “Kotak Dadu Ajaib” efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng pada siswa sekolah dasar. Pada tahap awal sebelum siklus dilakukan, hanya 13 dari 31 siswa (42%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 21 orang (68%) dan terus bertambah menjadi 28 siswa (90%) pada Siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan proyek kreatif serta media visual mampu memotivasi siswa agar lebih aktif dalam menulis. Media “Kotak Dadu Ajaib” berfungsi sebagai pemicu ide dan imajinasi siswa dengan menyediakan elemen-elemen acak seperti tokoh, latar, dan konflik cerita yang harus disusun secara logis. Selain itu, model PjBL yang menekankan kolaborasi dan pencapaian hasil nyata juga mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa selama proses pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan antusiasme, keberanian dalam berpendapat, dan kemandirian siswa, terutama pada siklus kedua setelah dilakukan beberapa perbaikan seperti penambahan waktu, penyederhanaan instruksi, serta pemberian ruang eksplorasi kosakata secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan berjalan efektif dalam memperbaiki keterampilan menulis siswa. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala. Di antaranya adalah keterbatasan waktu penulisan dan adanya siswa yang masih bergantung pada bantuan atau contoh kalimat yang disediakan. Meskipun sebagian besar hambatan tersebut dapat diminimalkan pada siklus kedua, tetap ada beberapa siswa yang memerlukan waktu tambahan untuk menyelesaikan penulisan cerita dengan utuh dan runtut.

Untuk mengukur keberlanjutan hasil belajar, dilaksanakan tes validasi satu minggu setelah Siklus II. Tes ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menulis secara mandiri tanpa media atau bimbingan langsung, walaupun terdapat sedikit penurunan pada aspek kelengkapan unsur cerita dan pemilihan kata. Ini menandakan bahwa kemampuan menulis siswa telah

berkembang, namun pendampingan guru masih tetap diperlukan untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas tulisan siswa. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan dari Ginting dan Sutama (2020) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singaraja. Selain itu, penelitian oleh Setyawati (2022) juga menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana pendekatan proyek yang kreatif dan berbasis media visual berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Berikut grafik gambaran peningkatan keterampilan menulis siswa agar lebih mudah dipahami :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keterampilan Siswa

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model Project-Based Learning (PjBL) dengan bantuan media “Kotak Dadu Ajaib” mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II B SDK PENABUR Summarecon Bekasi. Penerapan model PjBL dilakukan melalui proyek menulis cerita berdasarkan elemen tokoh, latar, dan konflik yang diperoleh dari lemparan dadu bergambar. Pada siklus I, kegiatan dilaksanakan secara berkelompok dengan dukungan kalimat panduan, namun pendekatan ini dinilai belum maksimal dalam memicu kreativitas siswa.

Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perubahan strategi, yaitu proyek ditugaskan secara individu, media disederhanakan menjadi satu buah dadu, serta siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kosakata dan menyusun cerita secara mandiri. Keefektifan model ini tercermin dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 42% pada tahap awal, naik menjadi 68% pada siklus I, dan meningkat signifikan hingga 90% pada siklus II. Validasi yang dilakukan setelah siklus menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa tetap stabil, dengan 28 dari 31 siswa masih memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung media visual yang kreatif seperti “Kotak Dadu Ajaib” tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga membantu mempertahankan keterampilan tersebut dalam jangka pendek.

Berdasarkan temuan ini, guru disarankan untuk mengembangkan penerapan model PjBL secara lebih optimal, misalnya dengan mengatur waktu pembelajaran yang lebih fleksibel agar siswa memiliki kesempatan lebih luas dalam menyusun cerita secara utuh dan runtut. Pengembangan media juga perlu diperhatikan agar lebih menarik dan sesuai dengan tingkat imajinasi siswa. Selain itu, media “Kotak Dadu Ajaib” memiliki potensi untuk dimanfaatkan tidak hanya dalam keterampilan menulis, tetapi juga dalam keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan mendengarkan, sehingga layak untuk dikaji lebih lanjut oleh peneliti berikutnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdaniah, A., Seminar, U., & Sutarjo. (2024). Penerapan model Project Based Learning dalam mengembangkan berpikir kritis anak pada PAUD Al-Hanin Bekasi. *Journal of Lifelong Learning*, 7(1), 35–41.

- Amaliah, T., Tisnasari, S., & Setiawan, S. (2023). Kesulitan membaca dan menulis pada siswa berkesulitan belajar di kelas tinggi SD Negeri Bojong Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 367–382.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbudristek. (2024). *Laporan Asesmen Nasional Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitriyani, C. D., & Umam, N. K. (2025). Pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 260–265.
- Ginting, E. S. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) berbantuan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 240–250.
- Handiani, M. P. (2025). Analisis penerapan model Project-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 4(1), 33–36.
- Isnaini, R., Kurniawan, A., Marjito, & Pratiwi, V. U. (2024). Perpustakaan digital meningkatkan literasi dongeng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 33(2), 525–536.
- Kardova, L., & Qura, U. (2023). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis siswa kelas VII SMPN 1 Air Gegas. *Sastranesia*, 11(3), 3100–3110.
- Khaedar, M., Alam, S., Akhiruddin, A., & Kasim, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan menulis narasi bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Pinisi Journal of Education*, 6(3), 1–10.
- Nazidah, F. (2023). Pengaruh penerapan model Project Based Learning terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP YPM 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Basataka (GBT)*, 6(2), 485–493.
- Nurgiyantoro, B. (2022). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradnya, K. C. A., & Suniasih, N. W. (2023). Model pembelajaran Picture and Picture berbantuan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi siswa. *Jurnal Media Tropis*, 6(1), 1–9.
- Rahmawati, A., Misyanto, & Usop, D. S. (2022). Analisis kesulitan menulis karangan pada peserta didik kelas V A SD Negeri 1 Kalampangan tahun 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 21(2), 86–91.
- Rahmawati, E., & Supriyanto, D. (2023). Karakteristik dan implementasi media dadu bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 31–42.
- Setyawati, I. A. (2022). Penggunaan model Project Based Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel atau legenda. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3721–3730.
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. *Didaktik*, 10(2), 1649–1652.