

The Influence of Digital Story Media on The Ability To Write Arguments of Students in Elementary School

[Pengaruh Media Cerita Digital Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Pada Siswa Di Sekolah Dasar]

Shifaul Amalia¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ermawati@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine whether there is an effect of digital story media on the reading ability of third grade students in elementary schools totaling 32 students, all of whom are samples. Quantitative research using experiments. The research method uses one group with a pretest – posttest design, the data collection technique is in the form of a test in the form of an essay. The results obtained are $\text{sig } 0.00 < 0.05$. So that H_a is accepted and H_0 is rejected. thus it can be concluded that there is an influence from digital story media on the ability to write arguments of students at Gedang 1 Elementary School. It is hoped that the results of this study can provide knowledge and insight about other learning innovations in the ability to write arguments for future researchers*

Keywords – media; digital stories; writing skills

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media cerita digital terhadap kemampuan membaca siswa kelas III di sekolah dasar berjumlah 32 siswa yang seluruhnya menjadi sampel. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen. Metode penelitian menggunakan one group dengan desain pretest – posttest, teknik pengumpulan data berupa tes dalam bentuk esay. Hasil yang diperoleh adalah $\text{sig } 0,00 < 0,05$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari media cerita digital terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa di sekolah dasar gedang 1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang inovasi pembelajaran lainnya dalam kemampuan menulis argumentasi bagi peneliti selanjutnya.*

Kata Kunci – media; cerita digital; kemampuan menulis

I. PENDAHULUAN

Pada sekarang ini dunia memasuki era serba digital dengan kemajuan teknologi semakin pesat. Hal ini dapat dilihat dari berbagai bidang seperti dalam dunia pendidikan[1]. Dalam proses pembelajaran, sebagian besar sekolah menggunakan media digital untuk membantu suatu proses pembelajaran agar lebih bervariasi yakni menggunakan media audiovisual. Haryoko menyatakan bahwa media audiovisual merupakan media penyampaian informasi yang mengandung unsur audio (suara) dan visual (gambar)[2]. Media audiovisual adalah media pembelajaran berbasis digital yang mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan dapat mengurangi kejenuhan dalam menyimak materi [3]. Djamarah menyatakan media merupakan cara atau alat untuk menyalurkan informasi dan pesan yang terdapat di dalamnya. Penggunaan media juga sangat penting dalam proses pembelajaran[4]. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak bacaan-bacaan maupun cerita yang dapat menambah wawasan serta melatih kemampuan menulis siswa. Bacaan-bacaan yang sangat banyak juga membuat siswa jenuh untuk membacanya[5]. Sehubungan dengan perkembangan teknologi, siswa dapat memahami suatu cerita atau bacaan dengan menggunakan media cerita digital. Olther menyatakan bahwa cerita digital yaitu cerita pendek yang berbasis dengan digital. Biasanya disertai teks, ilustrasi, dan suara yang ditampilkan selama beberapa menit. Digital storytelling biasanya bersifat pribadi atau materi factual yang bernarasi[6]. Digital Stroytelling adalah cerita dengan menggabungkan berbagai macam gambar animasi dengan soundtrack seperti suara, musiks dan video [7]. Cerita Digital merupakan media interaktif dengan menyajikan konten seperti gambar bergerak, video, animasi, audio yang merespon tindakan penggunaan. Media interaktif dapat dilihat melalui video interaktif, sosial media, chanel youtube, dll. Media cerita digital mampu membuat siswa lebih nyaman dalam pembelajaran[8]. Digital storytelling dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena menyajikan poin-poin tertentu dalam materi serta konten ceritanya yang berupa gambar, suara dan multimedia lainnya dapat dipilih oleh penyusun media[9].

Kelebihan dari cerita digital yakni mampu mengasah kemampuan literasi dasar yang dimiliki oleh setiap siswa, selain itu juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran dengan tujuan membenahi kosa kata siswa, membantu dalam penulisan EYD yang tepat, membantu dalam kelancaran membaca dan menyimak tiap kata [10]. Dengan media story telling ini siswa menjadi berani dan tertarik untuk bertanya tentang isi cerita. Cerita digital dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan, selain itu cerita digital dapat mengurangi ketegangan dan membangun hubungan antara guru dan siswa [11]. Cerita digital sangat berpengaruh dalam menuntun kemampuan menulis siswa yang baik dan benar. Karena kemampuan menulis termasuk keterampilan dasar yang sulit dikuasai oleh siswa.

Kemampuan menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks karena tercakup beberapa kemampuan yang harus dimiliki siswa secara sekaligus [12]. Menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena memerlukan penulisan dan pengorganisasian apa yang tertulis kemudian dituangkan ke dalam berbagai bahasa tulis. Mirnawati menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan emosi dalam bahasa tulis untuk tujuan menghibur, menyampaikan, menjelaskan atau menceritakan sesuatu kepada seseorang [13]. Sedangkan Menurut Karsana menyatakan bahwa menulis merupakan mengutarakan sesuatu dengan menggunakan tulisan. Maksudnya yaitu menyampaikan, memberitakan, menceritakan, menerangkan, meyakinkan pembaca agar memahami yang terjadi akan sebuah peristiwa [14].

Ada lima macam keterampilan menulis yaitu menulis eksposisi, menulis deskripsi, menulis argumentasi, menulis persuasi dan menulis narasi [15]. Pada penelitian ini membahas tentang argumentasi. Argumentasi adalah kemampuan seseorang dalam merangkai berbagai fakta untuk menunjukkan suatu gagasan yang bersifat rasional dan objektif [16]. Keterampilan menulis argumentasi yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk memberikan suatu argumen atau saran sesuai dengan fakta atau kejadian yang sebenarnya [17]. Argumen yakni suatu pendapat atau saran yang diperlukan dalam penyelesaian suatu masalah. Pada kemampuan berargumentasi ini berkaitan dengan kemampuan nalar seseorang dengan menghubungkan beberapa fakta nyata kemudian di gabungkan menjadi suatu kesimpulan yang pada akhirnya disebut dengan argumentasi [18].

Argumentasi adalah suatu tulisan yang bertujuan untuk memberikan suatu saran atau kebenaran yang terjadi. Ada beberapa indikator dalam menulis argumentasi yaitu yang pertama, kemampuan menulis argumentasi sesuai dengan teknik diantaranya yakni pendahuluan, isi, dan penutup. yang kedua menulis argumentasi sesuai fakta atau kejadian yang sebenarnya. Dan yang ketiga yaitu menulis argumentasi sesuai dengan EYD dan EBI yang baik dan benar [19].

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Citra Rosalyn Anwar, Putri Ramadani 2021 dengan judul "Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Sekolah Dasar" Dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media cerita digital mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Cerianing Putri Pratiwi, Heny Kusuma Widyaningrum 2022 dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Keterampilan Menulis Kelas Iv. Nilai rata-rata sebesar 83,42 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,57. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Audio-Visual terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV pada pembelajaran tematik lebih efektif dari model pembelajaran konvensional. Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Fany Isti Fauzia, Ilma Siti Salamah, Muhamad Fikri Zulfikar, Rifqi Taufiqul Hakim 2022 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan menulis Siswa Sd" pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu menggunakan kata-kata bukan berbentuk angka. Dari penelitian ini terdapat kesimpulan bahwa berbagai model dan media yang diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis terdapat respon positif dan perubahan yang signifikan yang membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa dari ketiga peneliti yang sudah dipaparkan di atas menggunakan metode penelitian yang bervariasi. Dalam hal ini peneliti tertarik dengan mengkaji lebih dalam mengenai cara mengajar dengan model cerita berbasis digital terhadap kemampuan menulis pada kelas III, peneliti mengambil judul "Pengaruh Media Cerita Digital Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Pada Siswa Di Sekolah Dasar". Rumusan masalah yang ingin peneliti teliti yaitu bagaimana pengaruh media cerita digital terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa kelas III di SDN Gedang 1 Porong?

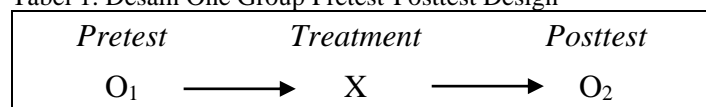
Hasil dari wawancara dengan guru kelas III SDN Gedang 1 yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis argumentasi dengan menggunakan kalimat yang efektif dan penulisan yang baik dan benar, masih kurang dari 50% siswa yang benar penulisannya. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk menuliskan kalimat argumentasi dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang benar. Dengan demikian perlu menggunakan bantuan media cerita digital beserta gambar dapat mempermudah siswa dalam menuliskan kalimat argumentasi. Sekolah dapat memanfaatkan media digital sehingga kemampuan berpikir siswa akan terstimulasi dan menghasilkan ide atau pikiran yang akan dituangkan ke dalam tulisan [20]. Dalam hal ini perlu adanya media yang digunakan dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu peneliti menggunakan media cerita digital

dengan tujuan mengukur kemampuan menulis argumentasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

II. METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini mengacu pada jenis eksperimen dengan model pre-eksperimental design dengan menggunakan tipe one group pretest-postes design. Menurut Sugiyono (2017) pre-eksperimental design tipe one-group pretest-posttes design yaitu kegiatan penelitian yang terdapat dua tes yaitu tes awal dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui sebab akibat [21]. Tujuan menggunakan metode ini untuk mengetahui pengaruh model cerita digital terhadap kemampuan menulis pada siswa kelas III di SDN Gedang 1 Porong. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design



Ket :

O₁ : Nilai pretest sebelum di beri perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan menggunakan media cerita digital

O₂ : Nilai post-test setelah diberi perlakuan

Muhammad Idrus menjelaskan subjek dalam penelitian dapat dilakukan melalui individu, benda, mupun sekelompok orang yang dibutuhkan untuk sumber informasi dalam penelitian. Subjek penelitian yaitu suatu kelompok orang yang terdapat masalah dan ingin diteliti kemudian diperoleh suatu data [22]. Subjek penelitian yang akan peneliti terapkan adalah siswa kelas III di SDN Gedang 1 Porong.

Dalam penelitian kuantitatif, dimana subjek penelitian berkaitan erat dengan populasi, sampel dan teknik sampling. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiono menyatakan bahwa teknik sampling jenuh yaitu teknik sampling dengan menggunakan semua anggota populasi yang akan diteliti [23]. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas III SDN gedang 1 porong yang berjumlah 32 siswa.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini variabel bebas yakni media cerita digital dan variabel terkait (Y) adalah variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel terikat yakni kemampuan menulis argumentasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gedang 1 Porong. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas III di SDN Gedang 1 Porong yang berjumlah 32 peserta didik. Prosedur dalam penelitian yang akan dilakukan terdiri dari tahap persiapan penelitian dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan penelitian mulai dari pengajuan judul penelitian oleh peneliti, melakukan observasi pra penelitian yang akan di laksanakan di SDN Gedang 1 porong untuk menentukan subjek dan sampel untuk penelitian, mempersiapkan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran, peneliti menyiapkan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian mulai dari tahapan awal peneliti memberikan lembar kertas yang berisikan cerita kepada peserta didik dalam bentuk teks kemudian menceritakan kembali cerita dan memberikan beberapa pertanyaan yang terdapat dalam cerita tersebut. Tahap ini bertujuan agar mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tahap perlakuan yaitu peserta didik diberi perlakuan atau *pretest* yaitu dengan memberikan cerita dalam bentuk media cetak kemudian memberikan saran yang terdapat dalam cerita tersebut. Tahap akhir yaitu mengadakan *posttest* kepada peserta didik dengan memberikan perlakuan dalam bentuk digital storytelling kemudian peserta didik memberikan kalimat-kalimat saran yang terdapat dalam setiap gambar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui observasi secara langsung di SDN Gedang 1 Porong dengan cara tes. Peneliti melakukan tes dengan memberikan soal pilihan essay untuk mengetahui apakah peserta didik mampu menjawab dengan benar dan memahami cerita tersebut. Test ini bertujuan agar mengetahui pengetahuan kognitif peserta didik. Selain itu juga dapat mengetahui kemampuan menulis argumentasi pada setiap siswa. Soal tes ini diberikan dalam bentuk soal tes dan memberikan LKPD yang akan dipaparkan setelah video cerita tersebut selesai. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji paired sampel t test. Stevens menyatakan bahwa dengan menggunakan taraf 0,05 untuk mengetahui nilai yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan menggunakan SPSS versi 22.0[24].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan di SDN Gedang 1 pada siswa kelas III memberikan data dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest yang di peroleh dari soal keterampilan menulis argumentasi yang telah di ujikan dengan menggunakan pengujian statistik deskriptif. Berikut adalah data uji statistik deskriptif pada tabel 1 di bawah ini

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	n	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation
Pretest	32	4	11	7.4688	0.35351	1.99975
Posttest	32	9	12	10.9375	0.17354	0.98169

Berdasarkan hasil data dari tabel tersebut bahwa jumlah n adalah 32 artinya banyak jumlah sampel 32. Dengan rincian nilai masing-masing variabel sebagai berikut :

- Pada variabel pretest terdapat nilai minimum 4 dan maksimum sebesar 11 dengan mean sebesar 7.4688 dan standar deviasi sebesar 1.99975.
- Pada variabel posttest terdapat nilai minimum 9 dan nilai maksimum 12 dengan mean sebesar 10.9375 dan standar deviasi sebesar 0.98169

2. Uji Normalitas

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan tujuan untuk menentukan kelayakan dari penggunaan uji paired T-Test. Jika nilai Sig. > 0.05 maka data tersebut telah berdistribusi normal dan dapat diteruskan menggunakan uji paired T-Test, sedangkan jika nilai Sig. < 0.05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal dan dapat diteruskan menggunakan uji T-Test. Pada uji normalitas ini jumlah sampel lebih kecil dari 50 sampel maka menggunakan Shapiro-Wilk. Berikut data uji normalitas pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETES	.145	32	.084	.942	32	.083
POSTES	.235	32	.000	.837	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 tersebut di dapatkan hasil bahwa nilai sig. dari pretest sebesar 0,083 dan nilai prsttest sebesar 0,000. Terdapat nilai sig. > 0,05 maka menggunakan uji paired T-Test, dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan dari pretest dan posttest.

3. Uji Paired t-test

selanjutnya dengan menggunakan uji paired. Uji paired adalah suatu uji peringkat bertanda yang digunakan untuk membandingkan nilai tengah suatu variabel dari dua data sampel berpasangan. jika nilai Sig. < 0.05 maka rata-rata pretest dengan posttest berbeda. Apabila nilai Sig. > 0.05 maka rata-rata pretest dengan posttest sama. Berikut hasil uji paired dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired

Pair		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean		Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRE TEST - POST TEST	-3.46875	1.39085	.24587	-3.97021	-2.96729	-14.108	31	.000

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media cerita digital terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa di sekolah dasar.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media cerita digital terhadap kemampuan menulis argumentasi di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang berkaitan dengan menggunakan media cerita digital dalam kemampuan menulis argumentasi di sekolah dasar terutama pada kelas 3 di SDN Gedang 1 mengalami peningkatan yaitu dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, pada pengujian uji hipotesis juga terdapat nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima maka terdapat sebuah pengaruh dari media cerita digital terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa di sekolah dasar gedang 1 porong.

REFERENSI

- [1] A. K. M. S. K. 5 M. L. D. D. S. DASAR, "ANALISIS KEMAMPUAN MERANGKUM SISWA KELAS 5 MELALUI LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR," *Anal. Kemamp. MERANGKUM SISWA KELAS 5 MELALUI LITERASI Digit. Di Sekol. DASAR*, vol. 10, no. 1, pp. 88–100, 2022.
- [2] M. I. Tawakkal, P. Kecakapan, M. Teks, and E. Dengan, "Jurnal JEC : Journal Of Education and Counseling, Volume 4 Nomor 1 Edisi Juni 2022 M. Iqbal Tawakkal, Peningkatan Kecakapan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Melalui Media Audiovisual Pada Siswa SD Raudlatul Ulum," vol. 4, pp. 1–14, 2022.
- [3] S. P. Sartika, "Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Kreatif Berbasis Media Audiovisual," *Pembelajaran Bhs. Indones. yang Kreat. Berbas. Media Audiov.*, vol. 8, no. 75, pp. 147–154, 2022.
- [4] N. W. Juniasih, I. N. Jampel, and N. M. Setuti, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD," *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/788>
- [5] V. No, "PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN," vol. 8, no. 4, pp. 1247–1255, 2022.
- [6] M. Universitas, N. Jakarta, and E. Alishaputrinajlamhsunjadid, "4 1,2,3," vol. 2, no. 2, pp. 413–424, 2022.
- [7] M. A. P. Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah," *Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–4, 2011.
- [8] C. R. Anwar and P. Ramadani, "Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Proceeding Teknol. Pendidik. Semin. Daring Nas. 2021 Digit. Gener. Digit. Nation*, vol. 1, no. 8, pp. 82–86, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/teknol/article/view/22637>
- [9] P. B. Fortinasari, C. W. Anggraeni, and S. Malasari, "Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif," *Aptekmas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–32, 2022.
- [10] L. Putu, S. Maharani, P. N. Riastini, N. W. Rati, P. Dasar, and U. P. Ganesha, "Dictor Caksanta : Membentuk Karakter Siswa Dongeng Digital Berbasis Cerita Rakyat Indonesia dengan," vol. 27, no. 2, pp. 300–310, 2022.
- [11] A. Mardiningrum and D. S. Aditya, "Pelatihan menulis teks naratif bahasa inggris menggunakan digital storytelling 1," vol. 5, no. 4, pp. 210–223, 2022.
- [12] Fabiana Meijon Fadul, "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS SURAT PRIBADI SISWA KELAS IV SDN KROMPOL 1 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN NGAWI MELALUI METODE PEMODELAN," *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS SURAT PRIBADI SISWA KELAS IV SDN KROMPOL 1 Kec. BRINGIN KABUPATEN NGAWI MELALUI Metod. PEMODELAN*, vol. VII, 2022.
- [13] F. I. Fauzia, I. S. Salamah, R. T. Hakim, and ..., "Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD," ... *J. Kaji. Penelit.* ..., vol. 7, no. 1, pp. 1370–1384, 2022, [Online]. Available: <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- [14] M. D. Kurnia, D. Permanaputri, and S. Rasyad, "Pelatihan Menulis Cerita Anak Pada Siswa Sdn Sadagori Cirebon Upaya Kembangkan Kreativitas Di Masa Pandemi," *J. Berdaya Mandiri*, vol. 4, no. 1, pp. 886–897, 2022, doi: 10.31316/jbm.v4i1.1781.
- [15] K. Tanete and R. Kabupaten, "Influence of animation film media on narrative writing ability: experimental study on students fifth grade elementary school 13 biru tanete riattang district, bone regency," vol. 1, pp. 97–108, 2022.

- [16] E. Febriyanti, "Efektivitas Media Pembelajaran Diary Book Terhadap Keterampilan Menulis Argumentasi Siswa," *Snhrp*, no. April, pp. 1–4, 2022, [Online]. Available: <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/445%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/445/388>
- [17] O. Nita and I. Naini, "Keterampilan membaca pemahaman dengan mengkontruksi teks argumentasi," *J. KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, vol. 5, no. 2, pp. 221–236, 2022.
- [18] Hartatiana, "PENGEMBANGAN SOAL PEMECAHAN MASALAH BERBASIS ARGUMEN UNTUK SISWA KELAS V DI SD NEGERI 79 PALEMBANG Hartatiana," 2011, [Online]. Available: PENGEMBANGAN SOAL PEMECAHAN MASALAH BERBASIS ARGUMEN UNTUK SISWA KELAS V DI SD NEGERI 79 PALEMBANG Hartatiana
- [19] Y. Hebroni and E. Ratna, "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL," no. September, pp. 514–520, 2016.
- [20] M. Sahrhatin, "Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menyimak Bahasa Indonesia," *Diskurs. J. Pendidik. Bhs. Indones.*, vol. 2, no. 03, p. 235, 2020, doi: 10.30998/diskursus.v2i03.6703.
- [21] H. Dukungan, K. Terhadap, M. Pasien, and P. Stroke, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," vol. 4, pp. 1707–1715, 2022.
- [22] Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2011.
- [23] E. S. Handayani and H. Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 151–164, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- [24] S. Sultoni, I. Gunawan, and F. D. Pratiwi, "Perbedaan Motivasi Belajar Mahasiswa antara Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pelatihan Motivasional," *Ilmu Pendidik. J. Kaji. Teor. dan Prakt. Kependidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 115–119, 2018, doi: 10.17977/um027v3i12018p115.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.