

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI  
MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE*  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII-H SMP Negeri 3 Rancaekek)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh  
Mutiara Eva  
NIM 2007563

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2024**

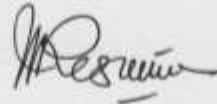
**LEMBAR PENGESAHAN**

MUTIARA EVA

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI  
MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE*  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA  
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII-H SMP Negeri 3 Rancaekek)

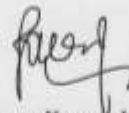
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Novi Resmini, M.Pd.  
NIP 196711031993032003

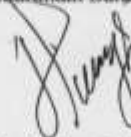
Pembimbing II



Drs. Encep Kusumah, M.Pd.  
NIP 196502101991121001

diketahui

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum.  
NIP 196603201990331004

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI  
MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE*  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII-H SMP Negeri 3 Rancaekek)

oleh  
Mutiara Eva

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

©Mutiara Eva  
Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa seizin penulis.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI  
MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE*  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII-H SMP Negeri 3 Rancaekek)

oleh  
Mutiar Eva  
NIM 2007563

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan siswa SMPN Negeri 3 Rancaekek dalam pembelajaran menulis cerita fantasi terutama dalam menjelaskan tokoh secara detail; pembentukan alur cerita; pembentukan ide cerita. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi melalui model *Picture and Picture* berbantuan aplikasi Canva pada siswa kelas VII SMPN 3 Rancaekek. Metode yang diterapkan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Perencanaan pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali dalam tiga siklus pembelajaran dengan masing-masing pertemuan diisi kegiatan kelompok dan individu. Pada siklus 1, pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang berbeda. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-H SMPN 3 Rancaekek yang berjumlah 30 siswa. Data penelitian berupa hasil wawancara, hasil observasi, hasil tes kemampuan pemahaman, hasil tes kemampuan menulis, dan hasil angket siswa. Data tersebut dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerita fantasi melalui model pembelajaran pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan aplikasi Canva pada setiap siklus mengalami peningkatan. Setelah siklus 1 kemampuan siswa mengalami peningkatan dalam menggambarkan kejadian diluar nalar. Pada siklus 2 kemampuan siswa mengalami peningkatan dalam menggarap amanat dan menggarap rangkaian cerita. Setelah siklus ke-3 semua kemampuan siswa memenuhi semua kriteria. Kemampuan yang meningkat terutama dalam hal menggarap menggarap tema, menggarap pelaku dan penokohan, menggarap rangkaian cerita, serta cerita sudah mengandung unsur magis. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran; siswa menjadi lebih mudah untuk menulis dan memahami materi. Nilai rata-rata yang semula berasal 59,1 meningkat menjadi sebesar 88,6 pada siklus ke-3. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan aplikasi Canva dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa.

**Kata kunci:** aplikasi Canva, model *Picture and Picture*, teks cerita fantasi

**IMPROVING THE ABILITY TO WRITE FANTASY STORIES  
THROUGH PICTURE AND PICTURE MODEL  
ASSISTED BY CANVA APPLICATION**

*(Classroom Action Research on Class VII-H of SMP Negeri 3 Rancaekek)*

by

Mutiarra Eva

NIM 2007563

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the difficulties of students at SMPN 3 Rancaekek in learning to write fantasy stories, especially in explaining characters in detail; formation of storyline; formation of story ideas. The aim of this research is to describe the improvement in the ability to write fantasy stories through the Picture and Picture model assisted by the Canva application for class VII students at SMPN 3 Rancaekek. The method applied is Classroom Action Research. Learning planning is carried out four times in three learning cycles with each meeting filled with group and individual activities. In cycle 1, learning was carried out in two different meetings. The research subjects were 30 students in class VII-H SMPN 3 Rancaekek. Research data consists of interview results, observation results, comprehension ability test results, writing ability test results, and student questionnaire results. The data was analyzed qualitatively. The results of the research show that the ability to write fantasy stories through the Picture and Picture learning model assisted by the Canva application has increased in each cycle. After cycle 1, students' abilities increased in describing events beyond reason. In cycle 2, students' abilities increased in working on mandates and working on story sequences. After the 3rd cycle all students' abilities met all the criteria. Skills have increased, especially in terms of working on themes, working on actors and characterizations, working on story sequences, and stories that contain magical elements. Apart from that, students become more enthusiastic and active in learning; students find it easier to write and understand the material. The average value which originally came from 59.1 increased to 88.6 in the 3rd cycle. This shows that the Picture and Picture learning model assisted by the Canva application can help improve students' ability to write fantasy stories.*

**Keywords:** *Canva application, fantasy story text, Picture and Picture model*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
F. Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pembelajaran Menulis .....	9
1. Pengertian Pembelajaran Menulis .....	9
2. Prinsip Pembelajaran Menulis .....	10
3. Tujuan Pembelajaran Menulis .....	11
B. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi .....	12
1. Pengertian Cerita Fantasi.....	12
2. Ciri-Ciri Cerita Fantasi .....	13
3. Struktur dan Unsur Cerita Fantasi .....	13
4. Langkah-Langkah Menulis Cerita Fantasi .....	16
5. Integrasi Keterampilan Membaca dan Menulis.....	17
6. Meningkatkan Daya Imajinasi.....	18

C. Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> .....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> .....	19
2. Langkah-Langkah Model <i>Picture and Picture</i> .....	20
D. Media Pembelajaran .....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	21
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	22
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	23
E. Aplikasi Canva .....	24
1. Pengertian Aplikasi Canva .....	24
2. Fitur-Fitur Aplikasi Canva .....	25
F. Penelitian Terdahulu .....	26
G. Definisi Operasional .....	29
H. Hipotesis Tindakan .....	30

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	31
B. Desain Penelitian .....	32
1. Studi Pendahuluan .....	32
2. Perencanaan .....	33
3. Pelaksanaan Tindakan .....	33
4. Observasi .....	33
5. Refleksi .....	34
C. Sumber Data Penelitian .....	34
D. Prosedur Penelitian .....	35
1. Studi Pendahuluan .....	35
2. Perencanaan .....	35
3. Pelaksanaan Tindakan .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
1. Catatan Lapangan .....	40
2. Observasi .....	40
3. Angket .....	40
4. Wawancara .....	40

Mutiara Eva, 2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI MELALUI MODEL PICTURE AND PICTURE  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA: PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS VII-H SMP  
NEGERI 3 RANCAEKEK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Tes .....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
1. Lembar Catatan Lapangan.....	42
2. Instrumen Observasi.....	42
3. Instrumen Angket.....	45
4. Instrumen Wawancara.....	46
5. Modul Ajar .....	48
6. Penilaian Modul Ajar .....	79
G. Analisis Data .....	80
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan dan Pembahasan.....	82
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	82
2. Deskripsi Penelitian Siklus 1 .....	88
a. Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Siklus 1.....	88
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 .....	95
c. Analisis Proses Siklus 1 .....	97
d. Analisis Hasil Penelitian Siklus 1 .....	107
e. Refleksi Pelaksanaan Siklus 1.....	123
3. Deskripsi Penelitian Siklus 2 .....	125
a. Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Siklus 2.....	125
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2.....	128
c. Analisis Proses Siklus 2 .....	129
d. Analisis Hasil Penelitian Siklus 2 .....	134
e. Refleksi Pelaksanaan Siklus 2.....	149
4. Deskripsi Penelitian Siklus 3 .....	152
a. Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Siklus 3.....	152
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 3.....	155
c. Analisis Proses Siklus 3 .....	156
d. Analisis Hasil Penelitian Siklus 3 .....	160
e. Refleksi Pelaksanaan Siklus 3.....	177



**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	182
B. Implikasi .....	186
C. Rekomendasi.....	186
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>188</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>193</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>268</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur-Fitur Aplikasi Canva .....	25
Tabel 3.1 Catatan Lapangan.....	42
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Aktivitas Guru.....	42
Tabel 3.3 Instrumen Observasi Aktivitas Siswa .....	44
Tabel 3.4 Instrumen Angket Siswa .....	45
Tabel 3.5 Instrumen Wawancara.....	46
Tabel 3.6 Instrumen Modul Ajar.....	48
Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Modul Ajar.....	79
Tabel 4.1 Nilai Menulis Cerita Fantasi Pra Siklus.....	84
Tabel 4.2 Deskripsi Kegiatan Siklus 1 Pertemuan 1 .....	89
Tabel 4.3 Deskripsi Kegiatan Siklus 1 Pertemuan 2.....	92
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	98
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2.....	101
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 .....	103
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 .....	104
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Proses Pemahaman Cerita Fantasi .....	107
Tabel 4.9 Daftar Skor Menulis Cerita Fantasi Siklus 1 .....	109
Tabel 4.10 Refleksi Tindakan Pembelajaran Siklus 1 .....	124
Tabel 4.11 Deskripsi Kegiatan Siklus 2.....	125
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 2.....	130
Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 2 .....	132
Tabel 4.14 Daftar Skor Menulis Cerita Fantasi Sklus 2.....	135
Tabel 4.15 Refleksi Tindakan Pembelajaran Siklus 2 .....	151
Tabel 4.16 Deskripsi Kegiatan Siklus 3 .....	152
Tabel 4.17 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 3.....	157
Tabel 4.18 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 3 .....	159
Tabel 4.19 Daftar Skor Menulis Cerita Fantasi Siklus 3 .....	161
Tabel 4.20 Hasil Angket Siswa.....	177
Tabel 4.21 Refleksi Tindakan Pembelajaran Siklus 3 .....	181

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas .....	32
Gambar 4.1 Gambar Siklus 1 .....	109
Gambar 4.2 Hasil Teks Cerita Fantasi Kategori Sangat Baik .....	114
Gambar 4.3 Hasil Teks Cerita Fantasi Kategori Baik .....	117
Gambar 4.4 Hasil Teks Cerita Fantasi Kategori Cukup .....	119
Gambar 4.5 Hasil Teks Cerita Fantasi Kategori Perlu Bimbingan .....	121
Gambar 4.6 Gambar Siklus 2 .....	134
Gambar 4.7 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 2 Subjek No 9 .....	139
Gambar 4.8 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 2 Subjek No 6 .....	142
Gambar 4.9 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 2 Subjek No 28 .....	145
Gambar 4.10 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 2 Subjek No 2 .....	147
Gambar 4.11 Gambar Siklus 3 .....	161
Gambar 4.12 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 3 Subjek No 9 .....	166
Gambar 4.13 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 3 Subjek No 6 .....	169
Gambar 4.14 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 3 Subjek No 28 .....	171
Gambar 4.15 Hasil Teks Cerita Fantasi Siklus 3 Subjek No 2 .....	174

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	193
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	195
Lampiran 3. Surat Keterangan Sekolah .....	196
Lampiran 4. Data Penelitian.....	197
Lampiran 5. Instrumen Terisi .....	236
Lampiran 6. Lampiran Pendukung.....	262

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (tanpa tahun). *Pembelajaran menulis dalam gamitan pendidikan karakter*.
- Aldrina, I., & Abdurrahman, A. (2020). Pengaruh penggunaan model picture and picture terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas vii smp negeri 7 pariaman. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 29.  
<https://doi.org/10.24036/108987-019883>
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model pembelajaran kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Amir, K. M., Nugraha, E., & Suratiningih, M. (2023). Penerapan metode contextual teaching and learning pada menulis puisi di sma pasundan 7 bandung berbantuan aplikasi canva. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Anggraena, Y., Gianto, D., Nisa, F., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Kemdikbudristek.
- Arikunto, S., Suhardjo, & Supardi. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Ati, A. P., Widiyanto, S., & Suyana, N. (2018). Penerapan metode picture and picture untuk peningkatan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas viii smp al ihsan dan smp tashfia kotabekas. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 30–36.
- Azwar, S. (2018). *Metode penelitian psikologi Edisi II*. Pustaka Pelajar.
- Bertens, K. (2007). *Etika*. Gramedia Pustaka Utama.
- Canva. (n.d.). *Tentang Canva*. Canva.Com. [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis cetakan ke-6*. PT Raja Gafindo Persada.

- Damaianti, V. S., & Anshori, D. s. (2021). *Literasi dan pendidikan literasi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Destiana. (2019). Pengaruh teknologi informasi berbasis android (Smartphone) dalam pendidikan industry 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 190–197.
- Endraswara, S. (2011). *Metode pembelajaran drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. CAPS.
- Fauzi, A. A., Harto, B., Mulyanto, Dulame, M. I., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., Dwipayana, A. D., Sofyan, W., Jatnika, R., & Wulandari, R. (2023). *Pemanfaatan teknologi informasi di berbagai sektor pada masa society 5.0* (Sepriano & A. Juansa (eds.)). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Febrianti, I., & Tajiri, H. (2021). Upaya meningkatkan daya kreativitas anak di masa pandemi dengan mengasah imajinasi melalui kegiatan mewarnai efforts to increase children ' s creativity during the pandemic by sharpening imagination through coloring activities. *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 88(Desember).
- Fiyanto, A. (2018). Cita-cita hidup bahagia sebagai tema dalam pencitraan karya seni lukis. *Jurnal Imajinasi*, XII(1), 38–46.
- Futri, H. A., & Supriatna, E. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan metode picture and picture pada siswa kelas vii a smpn 2 sindangresmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 51–66.  
<https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.220>
- Harsiati, T. (2016). *Bahasa indonesia*. Pusat Kurikulum dan Kebudayaan.
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis data kualitatif: Sebuah tinjauan teori & praktik*. Sekolah tinggi Theologia Jaffray.
- Hutapea, D. J. (2014). *Pengaruh strategi imajinasi terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen oleh siswa kelas x sma swasta raksana medan tahun pembelajaran 2013/2014*. 3.

- Indriani, M. S. (2019). Meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan penggunaan video anak “malin kundang.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 3(2), 91.  
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v3i2.21273>
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, Ni. (2020). *Pembelajaran inovatif dan variatif pedoman untuk penelitian ptk dan eksperimen* (Mutmainnah (ed.)). Pusaka Almailda.
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Kemdikbud. (n.d.). Hakikat, fungsi, manfaat media dan sumber belajar. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Kim, Y. S. G., Yang, D., Reyes, M., & Connor, C. (2021). Writing instruction improves students’ writing skills differentially depending on focal instruction and children: A meta-analysis for primary grade students. *Educational Research Review*, 34(July), 100408.  
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100408>
- Kosasih, E., & Wibowo, H. (2020). *Materi utama bahasa indonesia berbasis teks & pembahasan dan latihan soal-soal HOTS untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX*. UPI Press.
- Kurniawati, R. (2019). *INOBEL : Inovasi pembelajaran bahasa indonesia*. Graf Literature.
- Lunkes, R. J. (1999). *A Critical handbook of children’s literatur* (G. Blanford (ed.)). Longman.
- Mahmud, S., Isro’ani, F., Pebriana, P. H., Karim, R. A., & Noto, S. M. (2023). *Media pembelajaran*. Lovrinz Publishing.
- Manis, H. (2010). *Learning is easy tip dan panduan praktis agar belajar jadi asyik, efektif, dan menyenangkan*. Gramedia.
- Maulana, M. A., Sobari, T., & Ismayani, M. (2023). Pembelajaran menulis teks ulasan pada siswa kelas viii menggunakna model discovery learning

- berbantuan aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6.
- Muhammad, M., Sari, L. N., Wahyuni, P., & Sitepu, N. E. B. (2020). *Teks cerita fantasi* (L. S. D. B. Ginting (ed.)). Guepedia.
- Mulyasa. (2012). *Praktik penelitian tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Sastra anak pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Padmi, J. (2017). Peningkatan kemampuan menulis cerita pendek melalui pendekatan kontekstual pada siswa SMP kelas VII. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(1), 31. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p31-38>
- Pinon, V. (2022). *Short stories for children*.
- Resmini, N. (1998). *Pembelajaran menulis cerita melalui implementasi prosedur menulis terbimbing di kelas 4 sekolah dasar*.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Sadewa, P. (2023). *Instrumen penilaian modul Ajar*.
- Spodek, B. (1994). *Right from the start : teaching children ages three to eight*. Allyn and Bacon.
- Sugiarti, Pangesti, F., & Andalas, E. F. (2022). *Sastra dan anak di era masyarakat 5.0 menguatkan karakter nasional berwawasan global*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode penelitian tindakan kelas implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)* (M. H. Effendy (ed.)). NEM.



- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV Angkasa.
- Traga, P, Z. A., MacArthur, C. A., & Rocconi, L. M. (2023). Effects of genre-based writing professional development on K to 2 teachers' confidence and students' writing quality. *Teaching and Teacher Education*, 135(July), 104316. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104316>
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Warsiman. (2022). *Panduan praktis penelitian tindakan kelas (PTK)*. Media NUsa Creative.
- Wen, X., & Walters, S. M. (2022). The impact of technology on students' writing performances in elementary classrooms: A meta-analysis. *Computers and Education Open*, 3(February), 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100082>