

## ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENULIS CERITA PENDEK DI SMP

Aini Fuji Insani<sup>1</sup>, H Halimah<sup>2</sup>, Rudi Adi Nugroho<sup>3</sup>

*Universitas Pendidikan Indonesia<sup>123</sup>*  
*E-mail\* : ainiinsani2024@upi.edu*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menulis cerpen melalui penerapan bahan ajar digital untuk menulis cerpen yang dirancang oleh peneliti. Secara spesifik, tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar digital berbasis Flip Builder untuk pengajaran penulisan cerpen di tingkat sekolah menengah pertama. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena mampu mengungkap kebutuhan pengembangan bahan ajar digital berbasis Flip Builder yang sesuai dengan kondisi lapangan, sekaligus merancang bahan ajar yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran menulis cerita pendek di sekolah menengah pertama. Sumber data penelitian meliputi guru bahasa Indonesia dan siswa SMP di wilayah Bandung. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dari hasil analisis kebutuhan materi cerita pendek, terungkap bahwa tantangan utama dalam proses penulisan cerita pendek meliputi: (1) kesulitan memahami teks cerita pendek, (2) kecenderungan merasa bosan saat mempelajari teks cerita pendek, (3) kurangnya kebiasaan menulis yang menyebabkan ketidakmampuan mengembangkan tema dan ide utama dalam paragraf, (4) ketidakmampuan mengembangkan unsur-unsur intrinsik cerpen, (5) kurangnya bahan ajar yang menarik, dan (6) penggunaan teknologi yang terbatas dalam kegiatan belajar. Berdasarkan temuan ini, inovasi dalam bentuk bahan ajar digital diperlukan untuk memperkaya proses belajar. Penelitian ini berkontribusi pada perbaikan bahan ajar yang telah digunakan di sekolah menengah pertama. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk mengevaluasi dan merancang bahan ajar yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar Digital; Cerita Pendek; Menulis.

### PENDAHULUAN

Keterampilan bahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan ini mencakup empat aspek utama, yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara (Tarigan, 2021). Keempat aspek ini saling terkait dan memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan bahasa siswa secara keseluruhan (Mukhara & Fitri, 2022). Dari keempat keterampilan tersebut, menulis sering dianggap sebagai aspek yang paling menantang bagi siswa. Hal ini karena menulis merupakan keterampilan yang kompleks, di mana siswa tidak hanya diharuskan untuk mengekspresikan ide-ide

mereka, tetapi juga untuk mengorganisasikannya menjadi kalimat yang sesuai dengan aturan linguistik dan logis serta menarik (Aziezah, 2022).

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, ide, dan pengalaman hidupnya secara tertulis (Ruslan, 2019). Keterampilan menulis tidak hanya mencerminkan kemampuan berpikir logis dan sistematis, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan menyampaikan ide secara tertulis. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide dan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam karya tulis sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah (Rusty, 2022).

Salah satu tantangan utama dalam pengajaran menulis adalah kurangnya strategi belajar yang menarik dan efektif dalam implementasinya (Khairina, Saputra, & Oktaviyanti, 2023). Situasi ini sering kali menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide dan pemikiran mereka secara tertulis, terutama saat menulis cerpen (Patimah, 2023). Sebagai bentuk karya sastra, cerpen memiliki kompleksitas tersendiri dalam proses penulisan. Jenis penulisan naratif ini memerlukan keterampilan yang tidak hanya meliputi pembuatan alur cerita, tetapi juga pengembangan karakter, *setting*, dan konflik yang menarik dan kohesif (Suaedi, dkk., 2023). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pengembangan bahan ajar yang tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa tetapi juga merangsang kreativitas mereka dalam menulis. Bahan ajar yang dirancang dengan pendekatan inovatif dan kontekstual diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menulis secara lebih efektif dan bermakna.

Dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran penulisan cerpen belum sepenuhnya tercapai sesuai harapan (Mulina, dkk., 2021; Yusrina, 2022). Proses pembelajaran penulisan cerpen masih belum mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam kegiatan penulisan cerpen. Banyak siswa merasa kegiatan ini membosankan dan kesulitan dalam mengekspresikan serta mengembangkan ide-ide mereka menjadi tulisan naratif. Keterbatasan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek tidak hanya disebabkan oleh kurangnya keterampilan menulis, tetapi juga dipengaruhi oleh pilihan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Kekurangan variasi media pembelajaran merupakan salah satu hambatan, di mana guru cenderung masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, yang pada gilirannya mempengaruhi rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis cerpen (Rusty, 2022).

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yang mencakup tahap-tahap perencanaan hingga evaluasi kegiatan pembelajaran. Peran ini akan memiliki dampak yang lebih besar jika guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan atau penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan holistik keterampilan berpikir siswa, termasuk aspek kognitif (berpikir), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Lubis, 2020). Pendapat ini sejalan dengan pandangan Rahmawati & Suryadi (2019), yang menekankan bahwa sebagai faktor penentu efektivitas pembelajaran, guru perlu mengembangkan bahan ajar pendukung untuk membentuk kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan kebutuhan mereka.

Salah satu peran utama guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar adalah mengembangkan modul pembelajaran. Modul yang dibuat oleh guru dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif. Selama proses pengembangan bahan ajar, guru diharuskan mengidentifikasi permasalahan seputar materi pembelajaran bersama rekan sejawatnya, baik di lingkungan sekolah maupun melalui forum guru mata pelajaran (Septiana dkk., 2021). Upaya identifikasi ini bertujuan, di antaranya, untuk (1) menyinkronkan pemahaman tentang hambatan dalam menguasai bahan ajar dan (2) mengidentifikasi hambatan serta peluang alternatif untuk bahan ajar yang sesuai untuk diterapkan di kelas. Namun, Maulida (2022) menilai bahwa masih banyak guru yang belum sepenuhnya memahami metode untuk menyusun dan mengembangkan modul pembelajaran yang optimal. Akibatnya, penyajian materi di kelas cenderung tidak terorganisir dan kurang menarik, menyimpang dari target Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran tidak menimbulkan kebosanan (Haryanto, 2020).

Di era digital saat ini, kebutuhan terhadap bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi menjadi sangat penting. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih kaya dan variatif (Munir, 2017). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Flip Builder, yaitu perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan bahan ajar digital dalam bentuk *e-book* interaktif dengan fitur multimedia.

Beberapa studi relevan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan bahan ajar digital. Studi pertama dilakukan oleh Andri, Jamilah, dan Muchtadi (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi E-Flip Builder, yang dirancang berdasarkan pengetahuan pedagogis, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Studi relevan lainnya adalah penelitian oleh Melani dan Siti (2025), menunjukkan bahwa LKPD yang

dikembangkan dengan dukungan aplikasi Bookcreator dan Flipbook dianggap sangat valid dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi teks anekdot. Berdasarkan temuan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar digital untuk penulisan cerita pendek berdasarkan pembelajaran pengalaman, dengan memanfaatkan aplikasi Flip Builder pada materi cerita pendek di tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap berbagai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis cerpen serta menjadi rujukan bagi guru dalam menyusun bahan ajar digital yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik masa kini.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode yang berfokus pada pengolahan data deskriptif tanpa melibatkan angka atau statistik (Djam'an Satori, 2011). Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan fenomena atau situasi yang diteliti sebagaimana adanya, tanpa memanipulasi variabel yang ada. Data dikumpulkan melalui wawancara langsung sebagai salah satu teknik utama (Bahri, 2017). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Lembang, melibatkan 15 siswa sebagai responden. Pada tahap awal, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diidentifikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner melalui Google Forms, yang dapat diakses dan diisi secara *online* oleh responden. Wawancara juga dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas IX untuk mendapatkan gambaran umum tentang bahan ajar, media pembelajaran, metode yang digunakan, dan berbagai hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran di kelas.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan adalah proses secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh siswa untuk mengembangkan potensi mereka (Raharjo, et al., 2020). Dalam upaya mengubah dirinya menjadi dewasa, seseorang mengalami proses pendidikan. Perubahan sikap dan pengembangan potensi ini dilakukan melalui pengajaran dan pelatihan, yang mencakup proses dan tindakan mendidik yang dilakukan oleh guru.

Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017), proses belajar mengajar memiliki komponen pendukung, seperti tujuan pendidikan, guru, peserta didik, materi ajar, media, metode, dan evaluasi. Seluruh komponen tersebut saling melengkapi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa akan melalui tahapan berupa penerimaan informasi, penyimpanan informasi, dan pemanfaatan informasi sebagai bagian dari evaluasi

yang mengarah pada penemuan pengetahuan baru. Sejalan dengan hal tersebut, Purnomo (2019) mengemukakan bahwa proses belajar mengajar di antaranya mencakup tahapan memperoleh, menyimpan, dan mengakses kembali informasi. Bahan ajar menjadi hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mendapatkan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, yaitu dengan adanya bahan ajar yang baik. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang memenuhi tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa.

***Efektivitas Bahan Ajar Digital: Aplikasi Flip Builder***

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pergeseran menuju digitalisasi memerlukan penyesuaian dalam proses pembelajaran, terutama dalam penyediaan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di abad ke-21. Dalam hal ini, bahan ajar digital merupakan salah satu alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Munir (2017) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan bentuk inovatif dari sumber belajar yang memanfaatkan teknologi sebagai media penyampaian materi secara interaktif, fleksibel, dan menarik. Penggunaan bahan ajar digital memungkinkan penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, yang berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa. Pandangan ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa penggabungan teks dan elemen visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa secara lebih efektif dibandingkan penggunaan teks saja.

Penggunaan bahan ajar berbasis digital telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh FH dan rekan-rekannya (2021), yang menunjukkan peningkatan sebesar 22,16% dalam hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar digital dibandingkan dengan sebelum penggunaannya. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Maskur dan Safitri (2021), yang mencatat bahwa 83,3% siswa mengalami peningkatan dalam proses belajar mereka melalui penggunaan bahan ajar digital, menunjukkan efektivitas media ini dalam mendukung aktivitas belajar. Selain itu, pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dan teknologi informasi dalam pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital tidak hanya mendukung aspek kognitif tetapi juga memiliki dampak positif terhadap sikap dan minat siswa dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan menggunakan bahan ajar digital yang didukung oleh aplikasi

Flip Builder adalah kemudahan mengakses bahan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Sistem pembelajaran *online* memberikan kenyamanan bagi siswa, karena memungkinkan mereka belajar dengan lebih fleksibel. Dalam proses pembelajaran *online*, siswa cenderung lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam diskusi, menunjukkan peningkatan aktivitas dan keterlibatan. Pendapat ini sejalan dengan temuan Nugroho dkk. (2021), yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih nyaman saat berpartisipasi dalam pembelajaran *online*. Selain itu, siswa juga menunjukkan keinginan untuk terus belajar, menunjukkan bahwa pendekatan digital memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

### ***Analisis Kebutuhan Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Flip Builder***

Berikut adalah pemaparan hasil angket siswa yang telah diisi oleh 15 siswa mengenai penggunaan materi ajar cerpen berbasis pengalaman (*experiential learning*) dengan berbantuan aplikasi flip builder.

Tabel 1. Hasil Angket Materi Menulis Teks Cerpen Siswa

No.	Pertanyaan	Presentase	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks cerpen termasuk salah satu materi yang sulit untuk dipahami dalam materi Bahasa Indonesia?	80%	20%
2.	Apakah kebutuhan siswa dipenuhi oleh materi ajar yang digunakan untuk menulis cerpen?	93%	7%
3.	Apakah materi ajar cerpen yang digunakan bisa memudahkan siswa dalam pembelajaran?	100%	0%
4.	Apakah penjelasan dan urutan materi ajar yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa?	67%	33%
5.	Apakah materi ajar bahasa cerpen yang digunakan secara jelas dalam menjabarkan tahapan latihan?	73%	27%
6.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mengembangkan tulisan di saat menulis teks cerpen?	93%	7%
7.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam menyusun struktur kalimat dalam menulis teks cerpen?	93%	7%
8.	Apakah bahan ajar yang digunakan guru bersifat konvensional? (seperti buku teks, PPT, dll.)	100%	0%
9.	Apakah materi menulis teks cerpen disajikan dengan menarik, interaktif, dan inovatif?	47%	53%
10.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pelajaran khususnya menulis teks cerpen dengan bahan ajar digital dalam bentuk <i>e-book</i> interaktif? (dapat disisipkan video, audio, tautan & animasi)	100%	0%
11.	Apakah kamu lebih tertarik modul ajar teks menulis cerpen diajarkan menggunakan modul ajar digital yang berisikan audio, video, & animasi?	100%	0%

---

12.	Apakah kamu mengharapkan jika bahan ajar teks menulis cerpen dapat memudahkan belajar secara mandiri?	93%	7%
13.	Apakah kamu mengharapkan jika materi menulis teks cerpen dikembangkan dalam bentuk modul ajar digital berbasis pengalaman ( <i>experimental learning</i> )		

---

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada siswa, diketahui bahwa mayoritas siswa merasa bahwa materi ajar menulis cerita pendek dalam pembelajaran telah membantu mereka dalam memahami isi dan struktur cerpen. Temuan ini menunjukkan bahwa materi ajar yang ada telah memberikan kontribusi positif terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Persentase 100% menunjukkan bahwa materi ajar cerpen yang digunakan bisa lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa materi ajar yang digunakan telah memenuhi ekspektasi siswa, baik dari sisi konten maupun relevansinya dengan tuntutan kurikulum. Hasil angket juga menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan untuk menyempurnakan desain dan metode penyampaian pembelajaran. Beberapa siswa menyatakan bahwa materi ajar cenderung masih bersifat pasif dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, muncul harapan akan adanya bahan ajar digital yang lebih interaktif dan kontekstual, khususnya yang mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Salah satu alternatif pengembangan yang diusulkan adalah penggunaan bahan ajar digital berbasis aplikasi Flip Builder. Aplikasi ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk *e-book* interaktif yang dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, audio, gambar, dan tautan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini diyakini dapat mendorong siswa lebih aktif, reflektif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menulis cerpen, sehingga tidak hanya memahami secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik menulis. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa meskipun materi ajar saat ini telah berada pada jalur yang tepat dari sisi isi, pengembangan desain pembelajaran dan media digital yang inovatif tetap dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan belajar siswa secara lebih menyeluruh dan kontekstual.

## SIMPULAN

Keberadaan materi ajar dalam pembelajaran menulis cerita pendek memiliki peran yang signifikan dalam menunjang pemahaman siswa terhadap struktur dan isi cerpen. Materi ajar yang digunakan terbukti mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen dan menerapkannya dalam kegiatan menulis. Efektivitas materi ajar tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan isi, tetapi juga oleh cara penyajiannya. Materi

yang bersifat konvensional cenderung kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual, sejalan dengan karakteristik peserta didik pada era digital saat ini. Salah satu alternatif pengembangan yang relevan adalah penyusunan bahan ajar digital dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang didukung oleh platform digital seperti Flip Builder. Platform ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi ajar dalam bentuk *e-book* interaktif yang kaya akan elemen multimedia, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital berbasis teknologi merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerpen di SMP. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi literasi siswa, serta menjadi referensi bagi guru dalam menyusun bahan ajar yang adaptif terhadap kebutuhan dan perkembangan zaman.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK:Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94-100.
- Dewi, P. P. A. (2016). Keefektifan Strategi Webbing Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Sleman. *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-S1*, 5(7).
- Haryanto, M. (2020). Menelaah Pembelajaran Sastra yang (Kembali) Belajar Merdeka di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 62–65.
- Iskandarwassid. (2001). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khairina, D., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Rendah SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 305-311.
- Lubis, M. (2020). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 0–5. <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i2.4264>.
- Mahmud, H. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 1. No 2.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.

- Mukhara, A., & Fitri, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Riau. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(3), 491-501.
- Mulina, H., Hariana Intiana, S. R., & Sarifuddin, S. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 482-486.
- Purnomo, H. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: LP3M UMY.
- Patimah, S. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Menulis Cerpen Tema II pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN 12 Air Rami Kabupaten Mukomuko (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Raharjo, Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2020). Analisis Kebutuhan Guru PPKn dalam Pengembangan Bahan Ajar Virtual. *PKn Progresif*, 15(2), 60–67.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.
- Rusty, S., & Wini, T. (2022). Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawal Pendas*. Vol. 8 No. 3.
- Septiana, I., Asropah, A., & Ripai, A. (2021). Kebutuhan Guru dalam Pengembangan Buku Bahasa Indonesia SMA Berbasis Sintaksis. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 191–197.
- Suaedi, H., Mardiana, Y., Hatip, M., & Hasanah, U. (2023). Pelatihan Menulis Cerpen Bertema Fantasi Bagi Siswa Di Yayasan Nurussalam Wonoasri Jember. *Abdi Indonesia*, 3(1), 63-74.
- Vika, P., Nurul, A., & Cecep, A, H, FS,. (2019). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Algoritma Journal Of Mathematics*. Vol. 1 No.2.