



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kebayoran Baru, Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620
Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Nomor: 1147 /R/KM/2025

Tentang PENGANGKATAN PANITIA DAN PESERTA SIDANG TESIS PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Bismillahirrahmanirrahim,

REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA:

Menimbang : a. Bahwa mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang telah menyelesaikan ujian semua mata kuliah dan penyusunan tesisnya yang berbobot 4 (empat) sks, dipandang perlu untuk dilaksanakan Sidang Tesis .
b. Bahwa untuk kelancaran sidang tesis sebagaimana dimaksud konsideran a, maka dipandang perlu mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis dengan Surat Keputusan Rektor.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;
9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
11. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tanggal 16 April 2012, tentang Majelis Pendidikan Tinggi

TERAKREDITASI BAN-PT DENGAN PERINGKAT UNGGUL

Visi : Menjadi prophetic teaching university yang mencerdaskan secara spiritual, intelektual, emosional, dan social untuk mewujudkan peradaban berkemajuan

12. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 66/KEP/I.0/D/2023 tanggal 24 Januari 2023, tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;
13. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2023;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 530/A.31.01/2012, tentang Pengubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
15. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 515/A.01.01/2023 tanggal 30 Mei 2023, tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;

Memperhatikan : Kurikulum Operasional Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Semester Gasal Tahun Akademik 2025/2026 sebagaimana tercantum dalam lampiran 1 keputusan ini.
- Kedua** : Apabila salah seorang di antara Panitia Penguji tidak dapat melaksanakan tugas karena sakit atau karena hal lainnya, maka ditunjuk penguji pengganti oleh Direktur.
- Ketiga** : Menetapkan peserta Ujian Sidang Tesis Program Studi Pendidikan Dasar sebagaimana tercantum pada lampiran 2 lajur 4, dengan judul tesis sebagaimana tersebut pada lajur 5 keputusan ini.
- Keempat** : Ujian Sidang Tesis dilaksanakan oleh penguji pada hari dan tanggal sebagaimana tercantum dalam lampiran surat keputusan ini.
- Kelima** : Pelaksanaan Sidang Tesis diketuai oleh Direktur, diuji oleh dua orang penguji dan dua orang pembimbing sebagai anggota tim penguji tesis dari masing-masing mahasiswa yang mengikuti sidang tesis.
- Keenam** : Peserta Ujian Sidang Tesis harus memperhatikan dan mematuhi pelaksanaan teknis Ujian Sidang Tesis yang telah diinformasikan sebagaimana tercantum dalam tata tertib ujian.
- Ketujuh** : Semua biaya yang berkaitan dengan sidang tesis ini dibebankan kepada anggaran Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang diatur khusus untuk kepentingan tersebut.
- Kedelapan** : Pengumuman lulus atau tidak lulus disampaikan oleh Direktur kepada peserta ujian tesis berdasarkan hasil rapat Panitia Sidang Tesis pada hari pelaksanaan ujian, setelah keseluruhan peserta selesai mengikuti Sidang Tesis .
- Kesembilan** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya pelaksanaan Sidang Tesis
- Kesepuluh** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Kesebelas** : Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada tanggal : 22 Jumadil Awal 1447 H
15 November 2025 M



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Tembusan:

- Yth. 1. Direktur
2. Para Kepala Biro
3. Kaprodi Magister Pendidikan Dasar SPs
4. Mahasiswa yang bersangkutan
UHAMKA

Lampiran 1 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : 1143 /R/KM/2025
Tanggal : 22 Jumadil Awwal 1447 H/15 November 2025 M

**PANITIA SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

Penanggung Jawab : Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Ketua : Direktur Sekolah Pascasarjana
Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

Sekretaris : Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Anggota Penguji : 1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
3. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
4. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
5. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
6. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
7. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
8. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
9. Purnama Syaepurrohman, Ph.D.
10. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
11. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
12. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
13. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
14. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
15. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
16. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
17. Dr. Fetrimen, M.Pd.
18. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
19. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
20. Dr. Ika Yatri, M.Pd.

Pelaksana Teknis : 1. Sekretaris Bidang I SPs, Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
2. Sekretaris Bidang II SPs, Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
3. Kepala Tata Usaha, Deni Indra Nofendar, S.E.
4. Kasubag. Akademik, Nurlaelah, SKM.
5. Kasubag. Keuangan, Enur Nurlaela, S.Kom.
6. Kasubag. Umum, Agus Purlianto, A.Md.
7. Staf Sekolah Pascasarjana



Rektor,

Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA
 Nomor : 1149 /R/KM/2025
 Tanggal : 22 Jumadil Awal 1447 H
 15 November 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Hari, Tanggal : Selasa, 18 November 2025
Tempat : Kampus Sps UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
08.00 – 08.30						
1.	08.30-09.15	2309089013	LILIS SURYATIE	Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen Dan Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vi Di Sdn Pegaadungan 03 Pagi	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087120	MEILINDA UTAMI	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Dengan Teknologi Nfc Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Mendalam Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
3.	10.00-10.45	2309087093	ELFRIDA SITI NOFALIA	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
4.	10.45-11.15	2309087113	UJAH HUJATI	Pengaruh Iklim Sekolah, Kegiatan Kepramukaan, Dan Kecerdasan Sosial Terhadap Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar Gugus 70 Kecamatan Sepatan	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
5.	13.45-14.30	2309087017	LAILIA MUJI MUSTOFA	Pengaruh Pendekatan Steam Berbasis Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	14.30-15.15	2309087082	IKA HARTINI	Pengaruh Pendekatan Kontesktual Berbantuan Media Gambar Berseri Dan Kecerdasan Linguistic Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Kelas Iii	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
7.	15.15-16.00	2309087123	KARTIKA	Pengaruh Media Pembelajaran Canva Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
8.	16.00-16.45	2309087016	ANGGITA MUJI MUSTOFA	Pengaruh Model Learning Cycle 7e Berbantu Assmblr Edu Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
9.	16.45-17.30	2309087051	ERNA LOVIE	Pengaruh Media Pembelajaran Stik Es Krim Bergaris Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berhitung Murid Di Sekolah Dasar	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd
10.	17.30-18.15	2309087088	ANIK HARTINI	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Literasi Digital Berbantuan Chromebook Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Siklus Air Di Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
11.	18.15-19.00	2309087119	KOMARUZAMA N	Pengaruh Media Diorama Dan Motivasi Belajar Terhadap Retensi Kognitif Siswa Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas Iv Sekolah Dasar	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : 1197 /R/KM/2025
Tanggal : 22 Jumadil Awal 1447 H
15 November 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Hari, Tanggal : Selasa, 18 November 2025
Tempat : Kampus SPS UHAMKA
Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
08.00 – 08.30						
1.	08.30-09.15	2309087091	ELA AMALLIA	Pengaruh Keterlibatan Orang Tua, Iklim Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya Dan Kearifan Local Peserta Didik Kelas 4 Sd Di Gugus 27	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
2.	09.15-10.00	2309087067	SILVIA NOPIANA	Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd
3.	10.00-10.45	2309087062	ESTER HARLINA	Integrasi Kearifan Local Etnik Melayu Anambas Dalam Meningkatkan Sikap Nasional Melalui Mata Pelajaran Pkn Sdn 007 Sedak Kecamatan Siantan	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087116	DWI FEBRIANA IHSANTI	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd
5.	11.15-12.00	2309087123	KARTIKA	Pengaruh Media Pembelajaran Canva Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	13.00-13.45	2309087052	LILIS	Pengaruh Augmented Reality Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Di Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087087	AHMAD ANWAR	Pengaruh Media Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Dan Penguasaan Konsep Pada Materi Panca Indera Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
8.	14.30-15.15	2309087125	CATHARINA YENNY INDRATNO	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnosains Dan Keterampilan Social Terhadap Sikap Social Siswa Kelas V Sdn Pulogebang 07	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
9	15.15-16.00	2309087066	FITRI ASBAWATI HIDAYAT	Pengaruh Model Pembelajaran Savi Dan Efikasi Diri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.Mi.
10	16.00-16.45	2309087061	YULIA PENNY L.N	Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Kue Tradisional Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Lingkaran Di Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
11	16.45-17.30	2309087103	NURHASANAH	Perbandingan Kecerdasan Spiritual, Sikap Ilmiah Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Ipa Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi), Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Dan Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Desa Kadu Kecamatan Curug	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.



Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA

Nomor : 1147 /R/KM/2025

Tanggal : 22 Jumadil Awal 1447 H

15 November 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Hari, Tanggal : Selasa, 18 November 2025
Tempat : Kampus SPS UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
1.	08.30-09.15	2309087034	MAYDINA NISRIAN RAKHMAWATI	Implementasi Program Penguatan Literasi Berbasis Sakudumi Di Sdn Pesanggrahan 05 Dalam Meningkatkan Literasi Membaca	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087011	NURSIAH	Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Terposisi Kelas V Sd Negeri Kereo I	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2309087077	YUYUN YUNENGSIH	Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Dan Resiliensi Matematis Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdn Penggilingan 09 Pagi	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2409089009	ANITA KOMALA SARI	Hubungan Kecakapan Literasi Digital Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kreativitas Menulis Cerita Pendek Peserta Didik Kelas	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
5.	11.15-12.00	2309087039	YANTI TRISNAWIYANTI	Evaluasi Implementasi Asesmen Awal Dalam Pembelajaran Diferensiasi Di Sdn Cipete Utara 01 Pagi	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A.Ghani, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	13.00-13.45	2309087054	SUSY WIDIATY	Pengaruh Penggunaan Media Lagu Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Konteks Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D.	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087124	DIDI NURDIYANINGSIH	Pengembangan Taman Sekolah Digital Berbasis Linktree Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Di Sdn Kampung Rawa 02 Jakarta Pusat	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D.
8.	14.30-15.15	2309087102	NAUFALINA NASUTION	Pengaruh Kompetensi Guru Dan Pemanfaatan Media Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
9.	15.15-16.00	2309087083	SANTI APRYANTI	Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Papan Bilangan Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdn Penggilingan 06	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
10.	16.00-16.45	2309087074	NOVI INDRIANI	Pengembangan Media Inovatif Pop Up Book Anatomi Tubuh Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatus Amaliyah, M.Pd.
11.	16.45-17.30	2309087112	WULANDARI	Pengaruh Media Congklak Virtual Dan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Terhadap Berpikir Komputasional Murid Kelas I Sekolah Dasar Pada Materi Pengurangan	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA

Nomor : /R/KM/2025

Tanggal : 22 Jumadil Awal 1447 H

15 November 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Hari, Tanggal : Selasa, 18 November 2025
Tempat : Kampus Sps UHAMKA
Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
08.00 – 08.30						
1.	08.30-09.15	2309087098	KHUSNUL KHOTIMAH	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Berbantuan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sd	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd
2.	09.15-10.00	2309087073	PENNY SULTYO NINGSIH	Pengembangan Media Cerita Gambar Kearifan Local Betawi Berbasis Joyful Learning Dan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 3.
3.	10.00-10.45	2309087076	TIA WULANDARI	Evaluasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Program Sekolah Ramah Anak Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Islam Ramah Anak Depok	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087044	JUENDA ROHMAH AMALIA	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar Sekecamatan Jatisampurna Bekasi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
5.	08.30-09.15	2309087118	KARTIKA AJI PUTRI	Pengaruh Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Geogebra Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	09.15-10.00	2309087053	NIKMAH RAHMANI	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si
7.	10.00-10.45	2309087060	DEVI PRIHARDIANTI	Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iii Pelajaran Matematika Sdn Pulogebang 24 Pagi	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
8.	10.45-11.15	2309087089	DARWATI	Pengaruh Metode Pembelajaran Sas Dan Berpikir Kritis Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas 2 Sd	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti yanti, M.Hum. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
9.	08.30-09.15	2309087111	TOYANAH	Pengembangan Model Problem Based Learning Terintegrasi Pembelajaran Mendalam Dan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
10.	09.15-10.00	2309087105	JUHAEROH	Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Dan Media Kotak Misteri Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
11.	10.00-10.45	2309087106	PITA ANGRAENI	Pengaruh Model Petak Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Didik Kelas Vi Sekolah Dasar.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti yanti, M.Hum.
12.	10.45-11.15	2309087115	EUIS DEWI PRATIWI	Pengaruh Steam Berbasis Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Pada Muatan Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
13.	08.30-09.15	2309087107	NURLAELA	Penerapan Permainan Gundu Dalam Mengembangkan Penalaran Murid Pada Materi Pengukuran Di Sekolah Dasar	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14.	09.15-10.00	2409089014	SUCI PUJANTI	Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Melalui Program Gerakan Aku Gemar Membaca Dan Bercerita (Gamarta) Di Sdn Kayu Putih 08 Pagi	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khulugo, M.Pd.
15.	10.00-10.45	2309087089	DARWATI	Pengaruh Metode Pembelajaran Struktural Analitis Sintetik (Sas) Dan Berpikir Kritis Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

**PENGARUH KOMPETENSI GURU DAN PEMANFAATAN
MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
CERITA SISWA DI SEKOLAH DASAR KELAS 3**

TESIS

**Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi
persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar**



NAUFALLINA NASUTION

NIM 2309087102

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH KOMPETENSI GURU DAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA SISWA DI SEKOLAH DASAR KELAS 3

TESIS

Oleh :

NAUFALLINA NASUTION
NIM 2309087102

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tanggal 18 November
2025

Komisi Penguji Tesis

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. H. Ade Hikmat., M. Pd.
Ketua Penguji, Pembimbing 1



24/11 25

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari., M. Pd.
Sekretaris Penguji.



24/11 25

Dr. Tri Isti Hartini., M. Pd.
Anggota Penguji, Pembimbing 2



24/11 25

Dr. Somariah Fitriani., M.Pd.
Anggota Penguji 1



22/11 25

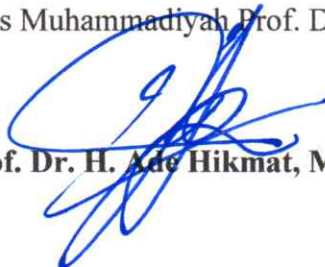
Dr. Ahmad Kosasih., M.M.
Anggota Penguji 2



22/11 25

Jakarta, 18 November 2025
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M. Pd.



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naufallina Nasution

NIM : 2309087102

Program Studi : Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital
terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar
Kelas 3

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tesis ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam Daftar Pustaka.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tesis ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 24 - NOV-2025



Naufallina Nasution
NIM. 2309087102

ABSTRAK

Naufallina Nasution. 2025. *Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Pembimbing (I) Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. (II) Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.

Kata Kunci: kompetensi guru, media digital, kemampuan menulis cerita, pembelajaran bahasa Indonesia, sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis, menguji, dan memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh: (1) kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa, dan (2) pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan kausal serta analisis regresi. Partisipan penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Tangerang 2 yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa angket skala Likert untuk variabel kompetensi guru dan pemanfaatan media digital, serta tes tulis untuk mengukur kemampuan menulis cerita. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil memenuhi kriteria instrumen yang andal. Analisis data meliputi uji prasyarat (normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) serta analisis jalur untuk menaksir pengaruh langsung dan tidak langsung antarvariabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Pemanfaatan media digital juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis cerita. Secara simultan, kedua variabel tersebut memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar menulis cerita siswa di Sekolah Dasar. Temuan ini menegaskan bahwa kompetensi guru yang tinggi serta pemanfaatan teknologi digital yang tepat dapat mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan berpusat pada siswa. Implikasi praktisnya adalah perlunya

ABSTRACT

Naufallina Nasution. 2025. *The Influence of Teacher Competence and Digital Media Utilization on Students' Narrative Writing Ability in Grade 3 Elementary School.* Thesis. Master of Primary Education Study Program, Postgraduate School, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Advisors: (I) Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd., (II) Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.

Keywords: teacher competence, digital media, narrative writing ability, Indonesian language learning, elementary school.

The purpose of this study is to analyze, examine, and obtain empirical evidence regarding: (1) the effect of teacher competence on students' narrative writing ability, and (2) the effect of digital media utilization on students' narrative writing ability in Grade 3 elementary school. The study employed a quantitative approach with a causal design and path analysis. The research subjects were third-grade students of SDN Tangerang 2, involving experimental and control classes. Data were collected using a Likert-scale questionnaire for teacher competence and digital media variables, and a written test to measure students' narrative writing ability. The instruments were validated and tested for reliability, fulfilling the criteria for accurate and consistent measurement. Data analysis included prerequisite tests normality, linearity, multicollinearity, and heteroscedasticity followed by path modeling to estimate direct and indirect effects among variables.

The results show that teacher competence has a positive and significant effect on students' narrative writing ability. Digital media utilization also has a positive and significant effect on students' narrative writing ability. Simultaneously, both variables contribute substantially to improving students' writing outcomes in elementary schools. These findings affirm that high teacher competence and appropriate use of digital technology can optimize creative, student-centered Indonesian language learning. The practical implication suggests the need to strengthen teachers' digital literacy training and integrate technology-based media into the curriculum to continuously enhance students' narrative writing skills.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini yang akan diajukan untuk memenuhi syarat menulis Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar di Universitas Prof. DR. HAMKA dengan judul **“PENGARUH KOMPETENSI GURU DAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SISWA DI SEKOLAH DASAR KELAS 3”**

Ungkapan rasa terimakasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil kepada penulis dalam penyusunan Tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd pembimbing pertama sekaligus Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta, yang selalu memberikan motivasi dan meluangkan waktunya untuk membimbing kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. Pembimbing kedua yang telah memberi bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelitian kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Kepala Program Studi Megister Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
4. Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum, terimakasih untuk Bapak Rektor Universitas UHAMKA yang telah memberikan penghargaannya dan kesempatannya.
5. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, yang telah memberikan ilmu, jadi pelita dalam kegelapan bagi penulis.

6. Titi Warsiyati, S.Pd. SD., M.Pd Kepala UPT Satuan Pendidikan SD Negeri Tangerang 2 yang telah memberikan izin dan kesempatan menempuh pendidikan Pascasarjana.
7. Siswa dan Dewan Guru SDN Tangerang 2, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Suami dan anak-anak yang tercinta dan tersayang dengan keikhlasannya rela memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan diri mencari ilmu ke jenjang yang lebih tinggi untuk bekal saat ini dan di masa depan yang akan datang.
9. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan proposal tesis ini dengan sebaik-baiknya.
10. Rekan-Rekan Mahasiswa Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Kepada semua pihak penulis panjatkan do'a semoga kebaikannya tercatat sebagai amal sholih serta mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk dijadikan acuan dalam melengkapi kekurangannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Jakarta, November 2025

Penulis

Naufallina Nasution

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Konseptual	11
1. Kemampuan Menulis Cerita.....	11
a. Pengertian Kemampuan Menulis Cerita	11
b. Jenis Kemampuan Menulis Cerita	16
c. Menulis Cerita.....	22
d. Jenis-Jenis Menulis Cerita.....	28
2. Kompetensi Guru	34

a.	Pengertian Kompetensi Guru	34
b.	Jenis Aspek Utama Kompetensi Guru	40
c.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kompetensi Guru.....	46
d.	Indikator Kompetensi Guru	52
3.	Media Pembelajaran	57
a.	Pengertian Media Pembelajaran	57
b.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	60
c.	Manfaat Media Pembelajaran.....	62
d.	Indikator Media Pembelajaran.....	65
4.	Prestasi Belajar Siswa	67
a.	Pengertian Prestasi Belajar	68
b.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	69
c.	Pengukuran Prestasi Belajar	70
d.	Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar.....	71
B.	Penelitian yang Relevan	72
C.	Kerangka Pemikiran.....	73
D.	Hipotesis Penelitian	74
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	78
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	78
B.	Desain Eksperimen.....	79
C.	Validitas Internal dan Validitas Eksternal.....	82
D.	Populasi dan Sampel	85
E.	Perlakuan.....	88
F.	Teknik Pengumpulan Data	91
G.	Instrumen Pengumpulan Data	92
H.	Teknik Analisis Data	102
I.	Hipotesis Statistik.....	105

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	109
A. Deskripsi Data	109
1. Deskripsi Data Setelah Penelitian (Eksperiment)	109
2. Deskripsi Data Sebelum Penelitian (Kontrol)	111
3. Deskriptif Variabel Penelitian	113
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	115
1. Uji Normalitas	115
2. Uji Linieritas.....	117
3. Uji Multikolinieritas.....	121
C. Pengujian Hipotesis.....	123
1. Hipotesis Pertama: Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.	123
2. Hipotesis Kedua: Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.	127
3. Hipotesis Ketiga: Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.	132
D. Pembahasan.....	136
1. Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.....	137
2. Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.	140
3. Pengaruh Interaksi Antara Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.....	144
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	148
A. Kesimpulan.....	148
B. Implikasi	149
C. Saran	151
DAFTAR PUSTAKA.....	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	43
Tabel 3.1 Definisi Operasional	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	74
Tabel 3.3 Uji Validitas Instrumen.....	85
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Instrumen	87
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Keterlibatan Orang Tua	100
Tabel 4.2 Deskripsi Data Variabel Iklim Belajar.....	102
Tabel 4.3 Deskripsi Data Variabel Disiplin Belajar.....	104
Tabel 4.4 Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar	106
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data	108
Tabel 4.6 Uji Linearitas	110
Tabel 4.7 Uji Multikolinearitas	112
Tabel 4.8 Uji Heteroskedastisitas.....	114
Tabel 4.9 Analisis Regresi Jalur Model 1 (X1, X2 terhadap X3).....	118
Tabel 4.10 Analisis Regresi Jalur Model 2 (X1, X2, X3 terhadap Y)	120
Tabel 4.11 Koefisien Determinasi (R^2)	122
Tabel 4.12 Uji t (Parsial).....	124
Tabel 4.13 Uji F (Simultan)	126
Tabel 4.14 Ringkasan Pengujian Hipotesis.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hubungan Tiga Variabel terhadap Hasil Belajar	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	49
Gambar 3.1 Konstelasi Variabel Path Analysis	68
Gambar 3.2 Hubungan Substruktur X1, X2 dan Y	97
Gambar 4.1 Grafik Histogram Variabel Y	102
Gambar 4.2 Grafik Histogram Variabel X1	104
Gambar 4.3 Grafik Histogram Variabel X2.....	106
Gambar 4.4 Hasil Analisis Jalur Variabel.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen tes kompetensi guru, instrumen tes pemanfaatan media digital dan instrumen tes kemampuan menulis cerita.....	155
Lampiran 2 : Hasil uji coba	189
Lampiran 3 : Hasil penelitian	196
Lampiran 4 : Dokumentasi	204
Lampiran 5 : Hasil belajar murid	205
Lampiran 6 : Surat izin penelitian	209
Lampiran 7 : Riwayat hidup	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan menulis merupakan salah satu komponen esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berperan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan mengorganisasi dan mengekspresikan ide secara logis dan sistematis. Di antara berbagai bentuk kemampuan menulis, menulis cerita termasuk kompetensi yang sangat penting karena tidak hanya menuntut kemampuan teknis berbahasa, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi, alur berpikir naratif, dan pemahaman terhadap struktur teks (Adhwa et al., 2025).

Berdasarkan pengamatan dan data yang dihimpun dari sejumlah sekolah dasar, termasuk pada siswa kelas 3 di beberapa satuan pendidikan dasar, kemampuan menulis cerita siswa masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari banyaknya siswa yang belum mampu menyusun cerita yang utuh dan menarik. Beberapa permasalahan yang sering muncul antara lain adalah alur cerita yang tidak runtut, miskin kosakata, penggunaan struktur kalimat yang monoton, tidak adanya konflik atau klimaks dalam cerita, hingga kesulitan siswa dalam menemukan ide awal yang akan dikembangkan. Hasil evaluasi formatif maupun sumatif menunjukkan bahwa nilai siswa pada aspek menulis cerita seringkali berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah (Alfageh & Alkarzon, 2020).

Rendahnya kemampuan menulis cerita tersebut tentu tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan akibat dari berbagai faktor penyebab yang saling berkaitan dan kompleks. Setidaknya, terdapat tiga aspek utama yang dapat diidentifikasi, yaitu faktor dari sisi siswa, guru, dan lingkungan sekolah.

Dari sisi siswa rendahnya minat dan motivasi untuk menulis menjadi penyebab dominan. Budaya literasi di kalangan siswa sekolah dasar belum terbentuk dengan kuat. Banyak siswa yang belum terbiasa menuangkan pikiran dalam bentuk tulisan. Di luar lingkungan sekolah, kegiatan menulis belum menjadi kebiasaan atau bagian dari rutinitas harian mereka. Anak-anak lebih sering terpapar pada konten visual seperti video, game, dan media sosial, yang secara tidak langsung menggeser perhatian mereka dari kegiatan menulis. Kurangnya keteladanan dari lingkungan rumah, minimnya kebiasaan membaca, serta rendahnya dukungan orang tua terhadap aktivitas menulis semakin memperparah keadaan ini. Padahal, dalam teori perkembangan kognitif, kemampuan menulis sangat berkaitan erat dengan pengalaman dan kebiasaan literasi yang berulang (Alyuvany & Pratiwi, 2023).

Dari sisi guru kompetensi profesional dan pedagogik guru menjadi faktor yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran menulis. Guru yang tidak memiliki kemampuan dalam mengajarkan teknik menulis cerita yang baik, cenderung hanya memberikan tugas tanpa pendampingan atau bimbingan yang terstruktur. Akibatnya, siswa kesulitan memahami tahapan menulis, mulai dari merancang ide, menyusun kerangka cerita, membangun karakter dan

konflik, hingga tahap revisi dan penyuntingan. Selain itu, sebagian besar guru masih terpaku pada metode ceramah dan penugasan konvensional, serta hanya mengandalkan media pembelajaran tradisional seperti papan tulis atau buku teks. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual membuat siswa kurang terstimulasi secara optimal (Amelia Wahyu Puspitaningtyas, 2023).

Dalam era digital saat ini tersedia berbagai jenis media digital yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran menulis yang lebih menarik dan efektif. Media digital seperti aplikasi menulis interaktif, video cerita, dan perangkat lunak pengolah kata dengan fitur visual, dapat membantu siswa menuangkan ide secara lebih ekspresif dan kreatif. Guru yang mampu mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep menulis secara lebih konkret dan menyenangkan. Sayangnya, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi ini secara maksimal (April et al., 2025).

Faktor ketiga yang turut berkontribusi adalah kondisi dan dukungan lingkungan sekolah. Ketersediaan fasilitas seperti ruang multimedia, perangkat komputer atau tablet, akses internet, dan bahan ajar digital sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran. Sekolah yang belum menyediakan fasilitas pendukung ini akan kesulitan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Siswa hanya mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat satu arah, tidak interaktif, dan kurang relevan dengan perkembangan

zaman. Sekolah yang tidak berkomitmen dalam membangun budaya literasi dan tidak memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan media digital, juga berpotensi memperparah rendahnya kualitas kemampuan siswa, khususnya dalam aspek menulis.

Berkaitan dengan kondisi di atas maka perlu dilakukan sebuah penelitian untuk mengkaji secara mendalam pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas 3. Dalam penelitian ini digunakan dua pendekatan yang berbeda. Kelas kontrol akan melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional menggunakan media papan tulis, sedangkan kelas eksperimen akan menggunakan media digital sebagai sarana utama dalam pembelajaran menulis. Perbandingan antara kedua pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas media digital dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa (Aryati et al., 2024).

Penelitian ini juga sekaligus menjadi refleksi terhadap pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga harus mampu mengelola proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, guru memegang peran penting sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator bagi siswa. Oleh karena itu, jika guru tidak

memiliki kompetensi yang memadai, maka potensi siswa dalam menulis tidak akan berkembang dengan optimal (Chandra et al., 2025).

Dengan mempertimbangkan keseluruhan faktor yang telah diuraikan di atas mulai dari karakteristik siswa, peran guru, hingga dukungan sekolah maka penelitian ini menjadi sangat relevan dan urgen. Diperlukan data empiris yang kuat untuk menunjukkan sejauh mana kompetensi guru dan pemanfaatan media digital berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pihak sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merumuskan strategi peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek menulis di tingkat sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang memengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerita di kelas 3 Sekolah Dasar. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD disebabkan oleh tulisan yang tidak memiliki struktur yang jelas, kurang kreatif, serta minimnya penguasaan kosa kata dan alur cerita.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis berkaitan dengan rendahnya budaya literasi di lingkungan keluarga dan sekolah, serta

dominasi aktivitas visual digital yang konsumtif di luar konteks pembelajaran.

3. Rendahnya kompetensi pedagogik guru dalam mengajarkan kemampuan menulis cerita, terutama terkait pendekatan pembelajaran, strategi kreatif, dan teknik membimbing, menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.
4. Minimnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis menyebabkan proses belajar menjadi monoton, tidak interaktif, dan kurang mampu menarik perhatian serta menstimulasi imajinasi siswa.
5. Keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah, seperti perangkat digital, akses internet, dan ruang belajar berbasis teknologi, menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran menulis berbasis media digital.
6. Tidak adanya perbedaan pendekatan pembelajaran yang signifikan antar kelas di sekolah menyebabkan inovasi pembelajaran belum diterapkan secara sistematis dan terukur dalam peningkatan kemampuan menulis siswa.
7. Belum adanya penelitian yang menguji secara empiris pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa menjadi hambatan dalam pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis eksperimen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan dapat dilakukan secara sistematis serta mendalam, maka perlu dilakukan pembatasan terhadap ruang lingkup penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Partisipan Penelitian

Penelitian dibatasi pada siswa kelas 3 SDN Tangerang 2, dengan pengelompokan menjadi dua kelas: kelas eksperimen (menggunakan media digital) dan kelas kontrol (menggunakan media konvensional).

2. Fokus Penelitian

Penelitian difokuskan pada dua variabel utama yang memengaruhi kemampuan menulis cerita siswa, yaitu:

- a. Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran menulis cerita.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran, yaitu media digital untuk kelas eksperimen dan media konvensional untuk kelas kontrol.

3. Jenis Kemampuan

Fokus penelitian dibatasi hanya pada kemampuan menulis cerita, tidak mencakup kemampuan bahasa lainnya seperti membaca, berbicara, atau menyimak.

4. Aspek Penilaian dan Waktu Penelitian

Penilaian kemampuan menulis dibatasi pada aspek struktur cerita, alur, bahasa, kreativitas, dan kesesuaian isi. Durasi penelitian dibatasi pada

satu periode pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kalender akademik sekolah.

Dengan pembatasan ini diharapkan penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah, terukur, dan menghasilkan data yang valid untuk menganalisis pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD ?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD ?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data, informasi, dan pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD.

2. Untuk menguji pengaruh pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD.
3. Untuk menguji perbedaan kemampuan menulis cerita antara siswa yang belajar menggunakan media digital dan siswa yang belajar menggunakan media papan tulis.
4. Untuk menguji apakah terdapat interaksi antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan kompetensi menulis siswa sekolah dasar.

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan bahasa, khususnya dalam konteks pengajaran kemampuan menulis cerita di tingkat sekolah dasar.
 - b. Menjadi dasar referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh media digital dan kompetensi guru dalam pembelajaran literasi.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Memberikan pemahaman dan inspirasi bagi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengajarkan kemampuan menulis

dengan metode dan media yang inovatif, termasuk pemanfaatan teknologi digital.

b. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan peningkatan mutu pembelajaran, seperti pelatihan guru dan pengadaan fasilitas pembelajaran digital yang mendukung kemampuan literasi siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar menulis yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui pendekatan media digital, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis cerita.

d. Bagi Pemerintah dan Pengambil Kebijakan Pendidikan

Memberikan data empiris sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum, pelatihan guru, dan kebijakan literasi digital di tingkat pendidikan dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

Sebelum membahas secara rinci konsep-konsep utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, penting untuk memahami terlebih dahulu landasan teoritis yang mendasari setiap variabel yang diteliti. Pemahaman konseptual ini akan memberikan kerangka berpikir yang jelas dan sistematis dalam menjabarkan hubungan antar variabel, serta memperkuat dasar analisis dalam proses penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, bagian ini akan menguraikan definisi, jenis, dan indikator dari masing-masing variabel yang diteliti, dimulai dari kemampuan menulis cerita sebagai variabel terikat dalam penelitian ini.

1. Kemampuan Menulis Cerita

a. Pengertian Kemampuan Menulis Cerita

Kemampuan menulis cerita adalah keterampilan yang melibatkan pemanfaatan bahasa tulis untuk mengekspresikan ide, imajinasi, perasaan, maupun pengalaman dalam bentuk narasi yang runtut, logis, dan menarik. Dalam konteks pendidikan dasar khususnya di kelas 3 SD, kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa dapat menuangkan gagasan mereka dalam bentuk cerita dengan memperhatikan struktur teks, pilihan kata, alur, tokoh, latar, dan pesan moral (Yestiani & Zahwa, 2020).

Menulis cerita bukan sekadar mengisi halaman dengan kalimat. Ia menuntut siswa memahami unsur-unsur cerita seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Melalui kegiatan ini, siswa juga dilatih untuk berpikir kreatif, sistematis, serta memiliki kepekaan terhadap lingkungan sosial dan emosional.

Kemampuan menulis cerita merupakan bagian penting dari literasi dasar. Literasi ini tidak hanya sebatas membaca atau mengenali huruf, tetapi juga kemampuan mengonstruksi makna dan menyampaikan kembali dalam bentuk tulisan. Guru memiliki peran sentral dalam membimbing proses menulis ini, serta dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pengayaan dan inspirasi (Siburian & Sitorus, 2024).

Dalam konteks penelitian ini kemampuan menulis cerita merupakan hasil dari sinergi antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 sekolah dasar. Kompetensi guru berperan dalam mengarahkan, memotivasi, serta memberikan bimbingan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan bahasa siswa (Shawky et al., 2024). Guru yang memiliki kemampuan pedagogik dan profesional yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menumbuhkan rasa percaya diri, dan membimbing siswa menulis dengan struktur yang benar. Pemanfaatan media digital berperan sebagai sarana pengayaan yang mendorong siswa berpikir kreatif, memperluas kosa kata, serta

meningkatkan keterampilan literasi mereka melalui pengalaman menulis yang menarik dan interaktif (W. O. Putra et al., 2024).

Kemampuan menulis cerita merupakan keterampilan kompleks yang tidak hanya menuntut penguasaan bahasa tulis, tetapi juga kepekaan imajinatif dan kemampuan berpikir logis. Pada siswa sekolah dasar kelas 3, kemampuan ini menjadi tonggak penting dalam perkembangan literasi, karena di usia ini anak mulai beralih dari kemampuan membaca permulaan menuju kemampuan menulis ekspresif. Melalui kegiatan menulis cerita, siswa belajar mengorganisasikan gagasan, menyusun kalimat secara efektif, dan memahami hubungan sebab-akibat dalam alur peristiwa (Training et al., 2024).

Dalam prosesnya, menulis cerita membantu siswa melatih kemampuan berpikir runtut dan sistematis. Mereka belajar menata ide dari tahap awal hingga akhir, memilih diksi yang sesuai, serta mengekspresikan perasaan atau pengalaman dalam bentuk tulisan yang dapat dipahami orang lain. Kegiatan ini juga menumbuhkan empati dan imajinasi, karena siswa diajak membayangkan tokoh, peran, dan situasi di luar dirinya. Dengan demikian, menulis cerita tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial anak (Kamba et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran di kelas 3, guru memiliki peran yang sangat penting untuk membimbing setiap tahapan proses menulis.

Guru perlu menuntun siswa sejak tahap pramenulis, yaitu saat menentukan tema, membuat kerangka cerita, hingga tahap revisi dan publikasi karya sederhana. Guru yang kompeten akan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memotivasi siswa untuk berani menulis tanpa takut salah, serta memberi umpan balik yang membangun terhadap hasil tulisan mereka. Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran menulis akan memengaruhi seberapa jauh siswa memahami konsep narasi dan mampu menuliskannya dalam bentuk yang utuh (Kamba et al., 2024).

Selain peran guru, media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan kegiatan menulis. Di era digital saat ini, pemanfaatan media digital menjadi alternatif yang menarik dan relevan. Berbagai aplikasi atau platform sederhana dapat membantu siswa dalam merencanakan cerita, mengembangkan alur, dan memperkaya kosakata. Misalnya, gambar berseri digital dapat digunakan sebagai stimulus ide, sementara video pendek atau animasi dapat memicu imajinasi anak dalam menciptakan tokoh dan peristiwa. Penggunaan media digital juga mampu meningkatkan motivasi karena menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan visual, sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berpikir konkret (Alyuvany & Pratiwi, 2023).

Kemampuan menulis cerita yang dikembangkan melalui media digital memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Mereka dapat menulis di perangkat Chromebook atau komputer sekolah, kemudian mendiskusikan hasilnya secara kolaboratif dengan teman sekelas. Proses ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan teknis menulis, tetapi juga melatih komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Ketika guru memfasilitasi kegiatan tersebut dengan strategi yang tepat, sinergi antara kompetensi guru dan teknologi digital akan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan berpikir kreatif dan reflektif siswa (Milchanoski-bach, 2017).

Secara keseluruhan, kemampuan menulis cerita pada siswa kelas 3 SD dapat dipandang sebagai hasil dari perpaduan antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan bahasa, minat, dan pengalaman pribadi siswa, sementara faktor eksternal meliputi peran guru, lingkungan belajar, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Guru yang mampu memadukan pendekatan konvensional dan digital akan menghasilkan proses belajar menulis yang lebih bermakna.

Dengan demikian, kemampuan menulis cerita tidak hanya menjadi sarana pengembangan keterampilan berbahasa, tetapi juga wahana pembentukan karakter, ekspresi diri, dan cara berpikir kritis anak. Melalui bimbingan guru yang kompeten dan penggunaan media digital yang kreatif, siswa akan mampu menulis dengan rasa percaya diri, membangun struktur cerita yang logis, dan mengekspresikan gagasan secara orisinal serta menarik.

b. Jenis Kemampuan Menulis Cerita

Dalam proses pembelajaran kemampuan menulis cerita terbagi ke dalam beberapa jenis yang mencerminkan aspek keterampilan tertentu yang dimiliki siswa. Beberapa jenis kemampuan ini antara lain (Laila et al., 2021):

1) Kemampuan Mengembangkan Imajinasi

Siswa dituntut untuk berpikir kreatif dan imajinatif, baik ketika membuat tokoh, alur, maupun latar cerita. Kemampuan ini berkaitan erat dengan pengembangan karakter dan penyampaian ide secara personal.

2) Kemampuan Menyusun Struktur Cerita

Menulis cerita tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Siswa harus memahami bagaimana menyusun cerita yang terdiri dari pembukaan (orientasi), konflik (komplikasi), penyelesaian (resolusi), dan penutup (koda). Keterampilan ini merupakan refleksi dari logika berpikir dan urutan ide siswa.

3) Kemampuan Bahasa Tulis

Kemampuan menulis cerita juga menguji sejauh mana siswa mampu menggunakan ejaan yang tepat, tanda baca, pilihan kosakata, serta gaya bahasa. Kejelasan dan keindahan tulisan sangat bergantung pada aspek ini.

4) Kemampuan Menghubungkan Ide

Dalam satu paragraf maupun antar paragraf harus ada keterkaitan yang logis. Siswa perlu belajar menyambungkan ide secara runtut sehingga cerita tidak terasa lompat-lompat.

5) Kemampuan Berempati

Dalam menulis cerita siswa belajar memahami emosi tokoh dan mengajak pembaca untuk merasakannya juga. Ini memperlihatkan perkembangan kecerdasan emosional siswa yang penting dalam pembelajaran abad 21.

Jenis kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar berkembang seiring dengan kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dukungan media digital yang relevan. Kompetensi guru dalam menguasai metode pembelajaran menulis dan kemampuan memfasilitasi ide siswa menjadi tulisan yang runtut sangat menentukan hasil karya tulis siswa. Selain itu, pemanfaatan media digital dapat memperkuat kemampuan imajinasi, struktur berpikir logis, serta sensitivitas bahasa siswa melalui penyajian visual dan naratif yang kontekstual. Integrasi antara bimbingan guru dan media digital membantu siswa menulis dengan alur yang jelas, penggunaan bahasa yang tepat, serta pengungkapan emosi yang lebih mendalam, sehingga kualitas hasil tulisan mereka meningkat secara signifikan (Syirva & Arifin, 2024).

Jenis kemampuan menulis cerita pada siswa kelas tiga sekolah dasar merupakan kumpulan dari berbagai keterampilan yang saling

melengkapi dan mencerminkan perkembangan kemampuan berbahasa, berpikir, serta kepekaan emosional anak. Dalam kegiatan menulis cerita, setiap siswa memiliki potensi yang berbeda dalam menampilkan imajinasi, mengatur struktur naratif, menggunakan bahasa secara efektif, menghubungkan gagasan secara runtut, dan menunjukkan empati terhadap tokoh yang diciptakan. Semua kemampuan tersebut membentuk satu kesatuan utuh yang mendukung tercapainya kompetensi menulis yang baik (Taufik, 2024b).

Kemampuan mengembangkan imajinasi merupakan aspek pertama yang tampak dalam tulisan siswa. Imajinasi membantu anak mengubah pengalaman sehari-hari menjadi bahan cerita yang menarik dan bermakna. Anak yang memiliki imajinasi tinggi dapat menciptakan tokoh, latar, dan alur cerita yang unik, baik berdasarkan pengalaman pribadi maupun hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Dalam kegiatan menulis, guru dapat menstimulasi imajinasi siswa melalui gambar, permainan peran, atau cerita pendek yang menjadi pemantik ide. Penggunaan media digital dapat memperluas wawasan anak dengan menampilkan berbagai ilustrasi dan contoh cerita yang mendorong mereka untuk menulis secara kreatif. Dengan demikian, kemampuan berimajinasi menjadi dasar penting bagi siswa untuk mengembangkan daya cipta dan mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan yang lebih hidup (Nur et al., 2025).

Kemampuan menyusun struktur cerita mencerminkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Siswa perlu memahami bahwa setiap cerita memiliki susunan yang terdiri dari bagian pembukaan, konflik, penyelesaian, dan penutup. Pada tahap pembelajaran, guru berperan penting dalam menuntun siswa agar memahami urutan peristiwa dan hubungan sebab-akibat antarbagian cerita. Guru juga perlu membantu siswa membuat kerangka tulisan sederhana sebelum mulai menulis agar alur cerita dapat terjaga. Media digital dapat digunakan untuk menampilkan contoh struktur naratif yang baik sehingga siswa dapat meniru dan menerapkannya dalam karya mereka. Keterampilan ini tidak hanya melatih ketepatan dalam menulis tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir teratur yang bermanfaat dalam proses belajar di bidang lain (Lestari et al., 2025).

Kemampuan bahasa tulis berkaitan dengan penggunaan unsur kebahasaan yang tepat, seperti ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan kalimat efektif. Siswa diharapkan dapat menulis dengan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia serta mudah dipahami oleh pembaca. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pembelajaran mengenai tata bahasa dan struktur kalimat sederhana. Kesalahan penulisan bukan hanya diperbaiki, tetapi dijelaskan agar siswa memahami alasan di balik perbaikan tersebut. Pemanfaatan media digital seperti aplikasi pemeriksa ejaan atau latihan interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan memperkaya

perbendaharaan kata mereka. Dengan penguasaan bahasa tulis yang baik, siswa mampu mengekspresikan ide secara jelas, indah, dan komunikatif (Indriani et al., 2024).

Kemampuan menghubungkan ide merupakan keterampilan untuk menyusun kalimat dan paragraf yang saling berhubungan secara logis. Dalam menulis cerita, hubungan ide yang baik membuat alur cerita menjadi lancar dan mudah diikuti oleh pembaca. Guru perlu mengajarkan cara menggunakan kata sambung dan transisi yang tepat agar tulisan siswa tidak terasa meloncat-loncat. Misalnya, penggunaan kata sambung waktu seperti kemudian, setelah itu, dan akhirnya dapat membantu memperjelas urutan peristiwa dalam cerita. Guru juga dapat meminta siswa membaca ulang hasil tulisannya untuk memastikan setiap paragraf memiliki hubungan makna dengan paragraf sebelumnya. Dengan latihan yang berkelanjutan, siswa akan terbiasa mengembangkan ide secara runtut dan logis, yang menjadi ciri utama tulisan yang baik (Pratiwi & Megiati, 2023).

Kemampuan berempati merupakan kemampuan menempatkan diri pada posisi tokoh yang dibuat dalam cerita. Siswa belajar memahami perasaan tokoh, alasan di balik tindakan mereka, dan dampak yang ditimbulkan dari setiap peristiwa. Melalui empati, siswa tidak hanya menulis peristiwa, tetapi juga menulis perasaan dan makna di baliknya. Guru dapat membantu menumbuhkan empati melalui kegiatan membaca bersama, diskusi tokoh cerita, atau menonton video

pendek yang menggambarkan emosi tertentu. Ketika siswa mampu menulis dengan menonjolkan sisi perasaan dan emosi tokoh, tulisan mereka menjadi lebih menarik dan menyentuh pembaca. Kemampuan ini juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa yang peka terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan sosial (Adhwa et al., 2025).

Kelima kemampuan tersebut berkembang secara bertahap melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis oleh guru. Guru berperan dalam mengarahkan siswa agar mampu menulis dengan memperhatikan setiap unsur cerita, mulai dari pengembangan ide hingga penyusunan kalimat. Kegiatan pembelajaran menulis sebaiknya dilakukan dengan pendekatan proses, yaitu melalui tahap pramenulis, penulisan, revisi, penyuntingan, dan publikasi sederhana. Pada tahap pramenulis, siswa dapat menggunakan media digital untuk mencari ide dan referensi. Pada tahap penulisan, guru mendampingi siswa agar tetap fokus pada struktur cerita. Selanjutnya, tahap revisi dan penyuntingan dilakukan dengan memberikan umpan balik yang membangun. Terakhir, publikasi hasil tulisan dapat dilakukan dengan membaca karya di depan kelas atau mengunggahnya melalui platform digital sekolah.

Peran media digital dalam mengembangkan jenis kemampuan menulis cerita sangat signifikan. Melalui gambar, video, dan animasi, siswa lebih mudah memahami konsep cerita dan termotivasi untuk menulis. Media digital membantu mengubah proses menulis yang

awalnya membosankan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media digital juga mendorong kolaborasi antarsiswa, misalnya melalui kegiatan menulis bersama atau berbagi ide secara daring. Lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi memberi ruang bagi siswa untuk berlatih menulis tanpa merasa terbebani, karena mereka dapat bereksperimen dengan berbagai bentuk teks dan gaya penulisan (Utari et al., 2024).

Secara keseluruhan, jenis kemampuan menulis cerita pada siswa kelas tiga sekolah dasar berkembang melalui sinergi antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital yang tepat. Guru yang mampu mengelola pembelajaran dengan baik akan mendorong munculnya imajinasi, logika berpikir, kemampuan berbahasa, serta kepekaan emosional siswa. Sementara itu, penggunaan media digital memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat keterampilan menulis melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual. Apabila kedua aspek ini berjalan beriringan, siswa akan mampu menghasilkan karya tulis yang tidak hanya baik dari segi struktur dan bahasa, tetapi juga memiliki nilai estetika dan makna yang mendalam.

c. Menulis Cerita

Menulis cerita adalah proses kreatif yang melibatkan penggambaran suatu peristiwa, kejadian, atau pengalaman melalui bahasa tulis dengan tujuan menghibur, mengedukasi, atau menyampaikan pesan moral. Dalam konteks pendidikan dasar, menulis

cerita sering dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan literasi sekaligus membangun karakter.

Proses menulis cerita di sekolah dasar seharusnya difokuskan pada tahap-tahap berikut (Lubis et al., 2021):

1) Pra-menulis

Tahap ini mencakup kegiatan merancang ide cerita, menentukan tokoh, latar, dan konflik. Siswa dapat diajak untuk membuat mind map atau kerangka cerita sederhana.

2) Menulis Draf

Siswa mulai menulis cerita berdasarkan ide yang telah dirancang. Pada tahap ini, guru diharapkan memberikan kebebasan serta bimbingan agar siswa tidak takut salah.

3) Revisi

Dalam tahap ini, siswa diajak mengevaluasi isi cerita mereka apakah alurnya logis, apakah pesan tersampaikan, serta bagaimana gaya bahasa yang digunakan.

4) Penyuntingan

Tahap penyuntingan berfokus pada perbaikan tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat. Di sinilah kemampuan teknis menulis diasah.

5) Publikasi

Cerita siswa dapat dibacakan di depan kelas, ditempel di majalah dinding, atau diunggah ke media digital. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka.

Menulis cerita bukan hanya tentang hasil akhir, melainkan tentang proses belajar yang kaya akan eksplorasi, ekspresi diri, dan refleksi terhadap kehidupan sekitar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita di sekolah dasar, kompetensi guru dan pemanfaatan media digital memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa. Guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran menulis dapat membimbing setiap tahap kegiatan menulis dengan sistematis dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa. Pemanfaatan media digital memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan ruang eksplorasi dan ekspresi yang lebih luas bagi peserta didik. Melalui kolaborasi antara kemampuan profesional guru dan dukungan teknologi pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta mampu menulis cerita dengan struktur, bahasa, dan makna yang lebih matang sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Aryati et al., 2024).

Menulis cerita pada jenjang sekolah dasar merupakan proses kreatif yang menuntun siswa mengubah gagasan, pengalaman, dan pengamatan sederhana menjadi rangkaian peristiwa yang memiliki

awal, tengah, dan akhir yang jelas sekaligus memuat pesan yang bermakna. Dalam praktiknya, menulis cerita tidak hanya berfokus pada produk akhir berupa teks naratif, melainkan pada rangkaian kegiatan belajar yang melatih keberanian berekspresi, ketekunan menyusun kalimat, dan ketelitian merevisi gagasan (Siswiyanti, 2023).

Proses ini diawali dengan kegiatan pramenulis, ketika siswa diajak merancang ide pokok, menentukan tokoh utama dan tokoh pendukung, memikirkan latar tempat dan waktu, serta mengantisipasi masalah yang akan dihadapi tokoh dan bagaimana penyelesaiannya. Guru dapat memantik ide melalui percakapan ringan tentang kejadian sehari-hari, melalui pengamatan lingkungan sekolah, atau melalui penggunaan gambar berseri yang membantu siswa membayangkan urutan peristiwa secara konkret (Marlinda et al., 2025).

Setelah ide terkumpul, siswa menyusun kerangka sederhana yang berisi garis besar orientasi, kelanjutan peristiwa yang menumbuhkan konflik, puncak konflik, lalu penurunan ketegangan menuju penyelesaian. Pada tahap menulis draf, siswa menuangkan kerangka tersebut menjadi paragraf naratif dengan kalimat yang jelas, pilihan kata yang tepat, dan transisi yang halus antarbagian.

Guru sebaiknya memberi ruang kebebasan agar anak tidak takut salah, sekaligus menyediakan dukungan berupa pertanyaan pemandu yang menolong mereka memperjelas motif tokoh, memperkaya deskripsi latar, dan menata alur agar tetap logis. Ketika draf awal

selesai, tahap revisi dilakukan dengan fokus pada isi dan organisasi gagasan. Siswa diajak memeriksa kembali apakah konflik benar benar terasa, apakah tindakan tokoh selaras dengan sifatnya, apakah penyelesaian wajar dan dapat diterima, serta apakah pesan cerita tampak secara implisit melalui tindakan tokoh, bukan sekadar nasihat di akhir (April et al., 2025).

Revisi mendorong siswa belajar mengambil jarak dari tulisannya, melihat karya dari sudut pandang pembaca, dan berani melakukan pengurangan atau penambahan bagian agar cerita lebih padat dan bermakna. Sesudah itu, tahap penyuntingan dilaksanakan dengan menaruh perhatian pada kaidah bahasa, seperti penulisan huruf kapital, ejaan, tanda baca, pilihan kosakata, dan pembentukan kalimat efektif. Pada tahap ini, guru melatih ketelitian melalui strategi membaca nyaring, pasangan sebaya yang saling menyunting, atau daftar periksa yang sederhana agar siswa memiliki patokan yang jelas (Ilyas et al., 2023).

Penggunaan perangkat digital yang sesuai usia dapat membantu pemeriksaan ejaan dasar dan memperkaya kosakata, namun tetap diarahkan agar anak memahami alasan di balik perbaikan, bukan sekadar menerima koreksi otomatis. Tahap terakhir adalah publikasi yang berfungsi membangun motivasi dan rasa memiliki karya. Publikasi dapat berupa membacakan cerita di depan kelas, menempel karya pada papan pajangan kelas, atau mengunggah naskah ke laman

kelas yang dikelola guru. Ketika karya disajikan kepada audiens, siswa belajar menghargai proses berkarya, menerima umpan balik, dan merasakan kebanggaan yang sehat atas upaya yang telah mereka lakukan (Amelia, 2023).

Seluruh rangkaian ini berjalan efektif apabila kompetensi guru dan pemanfaatan media digital saling menguatkan. Guru dengan kompetensi pedagogik yang baik mampu memecah keterampilan kompleks menjadi langkah kecil yang terjangkau, mengajarkan model kalimat dan paragraf contoh, menyiapkan rubrik penilaian dengan kriteria yang transparan, serta memberikan umpan balik yang spesifik pada aspek isi, struktur, dan bahasa. Guru juga menumbuhkan iklim kelas yang aman sehingga siswa berani bereksperimen dengan ide dan bentuk ungkapan tanpa khawatir disalahkan.

Sementara itu, media digital dimanfaatkan sebagai sarana pendukung yang kontekstual. Gambar bergerak singkat dapat dipakai sebagai pemantik imajinasi, peta konsep interaktif memudahkan penataan alur, bank kata tematik membantu variasi diksi, dan lembar kerja daring mendukung latihan penyuntingan secara bertahap. Kolaborasi menulis juga dapat difasilitasi melalui dokumen bersama yang memungkinkan siswa saling memberi komentar dan memperbaiki paragraf satu sama lain berdasarkan panduan guru. Integrasi teknologi tidak dimaksudkan menggantikan praktik menulis di buku tulis, melainkan memperkaya pengalaman belajar sehingga siswa melihat

menulis sebagai proses yang menarik, interaktif, dan dekat dengan kehidupan mereka (Alyuvany & Pratiwi, 2023).

Pada akhirnya, tujuan pembelajaran menulis cerita adalah menghadirkan karya yang koheren, memiliki alur yang runtut, tokoh yang meyakinkan, latar yang terasa hidup, dan pesan yang menyentuh. Namun yang lebih penting daripada hasil akhir adalah terbentuknya kebiasaan berpikir terstruktur, kemampuan mengungkapkan diri secara jernih, dan sikap reflektif dalam memperbaiki karya. Melalui perencanaan yang matang, pendampingan yang empatik, serta dukungan teknologi yang tepat, siswa kelas tiga sekolah dasar akan tumbuh menjadi penulis pemula yang percaya diri, teliti, kreatif, dan mampu menyampaikan gagasan dengan bahasa yang santun serta makna yang mendalam.

d. Jenis-Jenis Menulis Cerita

Dalam dunia pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar, jenis-jenis menulis cerita yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional siswa. Beberapa jenis menulis cerita yang umum diajarkan di kelas 3 SD antara lain (Yestiani & Zahwa, 2020):

1) Cerita Fabel

Fabel adalah cerita yang menggunakan tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia. Jenis cerita ini sangat populer di

kalangan anak-anak karena bersifat menghibur sekaligus menyampaikan pesan moral secara tidak langsung.

2) Cerita Fantasi

Cerita fantasi memperbolehkan siswa mengembangkan ide-ide yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Di sini, kreativitas siswa diuji dan dikembangkan melalui tokoh, tempat, atau kejadian yang ajaib.

3) Cerita Pengalaman Pribadi

Jenis cerita ini mengajak siswa menceritakan pengalaman nyata mereka, misalnya pengalaman saat liburan, saat pertama kali masuk sekolah, atau saat menghadapi tantangan. Ini membantu siswa untuk reflektif dan jujur dalam menulis.

4) Cerita Rakyat atau Legenda

Cerita rakyat dan legenda dapat dijadikan bahan menulis ulang dengan gaya bahasa sendiri. Siswa dilatih untuk menyesuaikan cerita yang telah ada dengan cara mereka sendiri dalam menyampaikan.

5) Cerita Petualangan

Cerita petualangan melatih imajinasi dan pengorganisasian cerita dalam alur yang menegangkan dan menarik. Biasanya, siswa menyukai jenis ini karena bersifat dinamis dan penuh aksi.

6) Cerita Bergambar

Ini merupakan bentuk menulis yang melibatkan ilustrasi. Siswa diajak untuk menulis cerita berdasarkan gambar atau sebaliknya, menggambar berdasarkan cerita yang telah dibuat. Metode ini cocok untuk anak usia dini karena mendekatkan mereka pada visualisasi cerita.

Pengenalan berbagai jenis cerita ini tidak hanya memperkaya keterampilan menulis siswa, tetapi juga membuka cakrawala berpikir serta meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap aktivitas menulis.

Jenis jenis menulis cerita yang diperkenalkan pada siswa kelas tiga sekolah dasar perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif, bahasa, dan emosi anak agar setiap kegiatan menulis terasa menantang tetapi tetap dapat dicapai. Pengenalan jenis yang beragam membantu siswa menemukan suara personal sekaligus melatih keterampilan berpikir yang berbeda pada tiap bentuk. Cerita fabel sering menjadi pintu masuk yang ramah karena tokohnya adalah binatang yang bertindak seperti manusia sehingga anak mudah mengaitkan pengalaman sehari hari dengan perilaku tokoh (Setyawati & Purworejo, 2024).

Melalui fabel, siswa belajar menata alur sederhana, menggambarkan sifat tokoh yang kontras, serta menyisipkan pesan moral tanpa berkhotbah. Guru dapat menuntun dengan kartu karakter yang berisi sifat tokoh, misalnya rajin, pemalu, atau usil, lalu meminta siswa menyusun peristiwa yang menampilkan sifat tersebut melalui tindakan nyata. Jenis berikutnya

adalah cerita fantasi yang mendorong keberanian berimajinasi dan daya cipta yang luas.

Dunia fantasi memberi ruang bagi peristiwa ajaib, benda yang berbicara, atau perjalanan ke tempat yang tidak biasa. Tantangan utama pada jenis ini adalah menjaga logika cerita agar tetap terasa masuk akal dalam kerangka fiksi. Guru dapat menekankan aturan internal dunia yang diciptakan siswa, misalnya kekuatan tokoh, batasan waktu, dan konsekuensi dari setiap aksi, sehingga alur tetap runtut. Cerita pengalaman pribadi penting diperkenalkan karena menguatkan kemampuan refleksi dan kejujuran berbahasa (Chandra et al., 2025).

Siswa diminta menulis peristiwa nyata seperti kegiatan liburan, lomba di sekolah, atau kunjungan ke rumah saudara, kemudian menata peristiwa menjadi urutan yang jelas dengan fokus pada perasaan tokoh aku dan pelajaran yang didapat. Pada jenis ini guru dapat memandu dengan pertanyaan pemantik seperti apa yang terjadi, di mana, siapa yang terlibat, bagaimana perasaanmu saat itu, serta apa yang berubah setelah kejadian (Rietdijk et al., 2024).

Cerita rakyat dan legenda dapat dikenalkan melalui aktivitas menulis ulang dengan gaya sendiri. Anak mempelajari struktur khas cerita tradisional lalu menyesuaikannya dengan bahasa yang lebih dekat dengan usia mereka. Kegiatan membandingkan versi asli dengan versi siswa melatih kepekaan terhadap pilihan kata, nada, dan cara menutup cerita. Selain itu, jenis ini membuka peluang pengayaan kosakata budaya dan nilai

kebijaksanaan yang menjadi bagian dari pendidikan karakter. Cerita petualangan memberi latihan intensif pada pengorganisasian alur karena jenis ini umumnya memuat perjalanan tokoh melewati rintangan yang bertahap menuju tujuan tertentu (Korosidou & Griva, 2024).

Siswa diajak merancang tujuan tokoh, hambatan yang semakin menantang, keputusan penting, titik balik, hingga penyelesaian yang memuaskan. Guru dapat memperkenalkan peta alur berisi serangkaian langkah seperti memulai perjalanan, menghadapi rintangan pertama, menerima bantuan dari teman, menemukan petunjuk, menghadapi rintangan terbesar, lalu pulang dengan perubahan sikap. Cerita bergambar menjadi jembatan yang efektif bagi siswa yang masih membutuhkan dukungan visual kuat (Alfageh & Alkarzon, 2020).

Dalam praktiknya, guru menyiapkan rangkaian ilustrasi yang menggambarkan urutan peristiwa, kemudian siswa menulis narasi yang menjelaskan apa yang terjadi, siapa tokohnya, dan bagaimana suasana yang tercipta. Sebaliknya, siswa juga dapat menulis dulu lalu membuat ilustrasi yang mendukung sehingga keterkaitan antara teks dan gambar semakin kuat. Penggunaan media digital dapat memperluas semua jenis ini dengan sumber gambar aman, bank kata tematik, peta konsep interaktif, serta lembar kerja penyusunan alur. Namun media hendaknya diposisikan sebagai penunjang proses agar fokus tetap pada pembangunan ide, struktur, dan bahasa. Dalam penilaian, guru sebaiknya menggunakan rubrik yang

konsisten di semua jenis, misalnya indikator ketepatan struktur, koherensi antarkalimat, pilihan kosakata, ketepatan ejaan, dan kedalaman pesan.

Rubrik membantu siswa memahami standar kualitas sejak awal dan memudahkan pemberian umpan balik yang spesifik. Kegiatan menulis dapat disusun dalam siklus yang sama di setiap jenis, yakni pramenulis, penulisan draf, revisi isi, penyuntingan bahasa, dan publikasi sederhana. Pada tahap pramenulis, peta ide dan lembar perencanaan tokoh sangat membantu. Pada tahap draf, guru memberi contoh paragraf pembuka yang memancing rasa ingin tahu. Pada tahap revisi, siswa diajak memeriksa koherensi peristiwa dan kekuatan klimaks. Pada tahap penyuntingan, siswa berlatih memperbaiki ejaan dan tanda baca dengan daftar Periksa. Pada tahap publikasi, karya dapat dibacakan di depan kelas atau dipamerkan di sudut literasi sehingga tumbuh kebanggaan dan motivasi (Fidian, 2020).

Dengan strategi yang demikian, pengenalan jenis-jenis menulis cerita menjadi wahana untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa yang utuh, memperkuat kemampuan berpikir runtut, mengasah empati, serta menanamkan kegemaran menulis. Ketika siswa mengalami keberhasilan pada beragam jenis, mereka semakin percaya diri mencoba bentuk yang lebih kompleks dan matang, sementara guru memperoleh data autentik tentang kekuatan dan kebutuhan setiap anak untuk dijadikan dasar perencanaan pembelajaran berikutnya.

2. Kompetensi Guru

a. Pengertian Kompetensi Guru

Kompetensi guru merupakan seperangkat kemampuan yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik untuk dapat menjalankan tugas dan tanggung jawabnya secara professional (Yestiani & Zahwa, 2020).

Kompetensi ini tidak hanya mencakup penguasaan materi ajar semata, tetapi juga keterampilan dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif, memahami karakter peserta didik, serta membina hubungan sosial yang mendukung proses belajar mengajar (Siburian & Sitorus, 2024). Seorang guru yang kompeten mampu menjadi fasilitator, motivator, sekaligus teladan bagi siswanya, baik dalam aspek akademik maupun moral.

Kompetensi guru merupakan aspek fundamental dalam dunia pendidikan yang menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Undang-undang ini menegaskan bahwa kompetensi guru meliputi empat aspek utama: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005).

Dalam konteks pendidikan modern, kompetensi guru menjadi pondasi utama dalam menciptakan kualitas pembelajaran yang bermakna. Guru harus memahami berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang beragam. Di samping itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial, sebagaimana yang telah ditetapkan dalam standar nasional Pendidikan (Lubis et al., 2021). Dengan demikian, guru tidak hanya dituntut cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas dan empati tinggi dalam mendidik.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, kompetensi guru pun harus terus berkembang. Guru di era digital harus mampu memanfaatkan berbagai media dan teknologi dalam proses pembelajaran agar tidak tertinggal oleh zaman. Kemampuan untuk mengakses, mengelola, dan menyajikan informasi menjadi bagian dari kompetensi profesional yang harus dikuasai. Adaptasi terhadap perubahan ini sangat penting agar proses pembelajaran tetap relevan dan menarik bagi peserta didik (Putu et al., 2025).

Namun, kompetensi guru tidak hanya diukur dari aspek teknis atau akademik saja, tetapi juga dari sikap dan perilaku dalam kesehariannya. Kepribadian seorang guru sangat memengaruhi suasana belajar di kelas. Guru yang memiliki kepribadian matang, sabar, dan mampu memberikan keteladanan akan lebih mudah menjalin hubungan positif dengan siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar. Hal ini pada

akhirnya akan menciptakan ekosistem pendidikan yang harmonis dan mendukung tumbuh kembang peserta didik secara optimal.

Dalam kerangka penelitian ini kompetensi guru ditautkan langsung dengan kualitas fasilitasi proses menulis cerita siswa kelas 3. Penguasaan perencanaan pembelajaran, diferensiasi tugas, dan umpan balik formatif berpengaruh pada kualitas alur, koherensi, dan ketepatan bahasa tulisan siswa. Integrasi literasi dasar dan literasi digital menuntut guru memahami tahapan perkembangan bahasa anak, strategi pengayaan kosakata, serta pengelolaan motivasi belajar. Guru yang kompeten menata rutinitas menulis terjadwal, rubrik penilaian yang transparan, dan konferensi tulisan singkat untuk memperjelas tujuan belajar. Sinergi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial memperkuat iklim kelas yang suportif bagi ekspresi kreatif dan kedisiplinan proses menulis (Taufik, 2024a).

Secara keseluruhan, pengertian kompetensi guru mencerminkan suatu kesatuan antara ilmu, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki dan terus dikembangkan oleh seorang pendidik. Tantangan dunia pendidikan yang terus berubah menuntut guru untuk tidak pernah berhenti belajar. Guru yang kompeten adalah guru yang terbuka terhadap perubahan, berorientasi pada pembelajaran sepanjang hayat, dan berkomitmen tinggi untuk memberikan yang terbaik bagi siswa dan lingkungannya.

Kompetensi guru merupakan landasan utama yang menentukan mutu proses dan hasil pembelajaran karena di dalamnya terkandung perpaduan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang membentuk profesionalitas pendidik dalam praktik sehari-hari. Seorang guru yang kompeten memahami tujuan pendidikan, menguasai materi ajar secara konseptual dan prosedural, serta mampu menerjemahkan pengetahuan tersebut menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Kompetensi tidak berhenti pada penguasaan konten, melainkan meliputi kemampuan merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang aktif, serta melakukan penilaian yang adil dan mendidik (Shawky et al., 2024).

Pada tahap perencanaan, guru menganalisis kebutuhan belajar berdasarkan karakter peserta didik, merumuskan tujuan yang jelas dan terukur, memilih pendekatan dan metode yang tepat, menyiapkan sumber serta media pembelajaran yang relevan, dan menyusun instrumen penilaian yang selaras dengan tujuan. Pada tahap pelaksanaan, guru memfasilitasi interaksi yang hangat dan berfokus pada peserta didik, mengelola kelas dengan efektif, memberdayakan pertanyaan yang menantang berpikir, memberi umpan balik formatif yang spesifik dan membangun, serta menyesuaikan strategi secara luwes ketika menemui hambatan (W. O. Putra et al., 2024).

Pada tahap penilaian guru mengumpulkan bukti capaian melalui beragam teknik, menafsirkan data hasil belajar dengan cermat, dan menggunakan temuannya untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Kompetensi guru juga mencakup dimensi kepribadian yang tercermin pada integritas, keteladanan, kedewasaan emosi, dan kesediaan untuk terus belajar. Guru dengan kepribadian matang mampu menciptakan iklim kelas yang aman dan inklusif, menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, serta membina hubungan kerja sama yang positif dengan orang tua dan masyarakat (Training et al., 2024).

Di samping itu kompetensi sosial memungkinkan guru berkomunikasi efektif secara lisan dan tulisan, membangun kolaborasi dengan rekan sejawat, dan berpartisipasi aktif dalam komunitas belajar profesional. Dalam konteks kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kompetensi profesional menuntut penguasaan literasi informasi dan literasi digital sehingga guru mampu memilih dan mengolah sumber belajar yang kredibel, memanfaatkan perangkat serta aplikasi untuk memperkaya proses pembelajaran, dan memastikan penggunaan teknologi tetap berorientasi pada tujuan pedagogis bukan sekadar mengikuti tren (April et al., 2025).

Penguasaan teknologi hendaknya menyatu dengan kompetensi pedagogik agar media dan perangkat yang digunakan benar benar meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kompetensi guru yang kuat juga tampak pada

kemampuan melakukan diferensiasi pembelajaran untuk mengakomodasi perbedaan kesiapan, minat, dan profil belajar peserta didik. Guru menyusun variasi tugas, menyediakan dukungan bertahap, dan memberi pilihan cara menunjukkan pemahaman sehingga setiap anak memiliki kesempatan yang adil untuk mencapai tujuan (Aryati et al., 2024).

Di bidang literasi bahasa, misalnya pada kegiatan menulis cerita di kelas tiga sekolah dasar, kompetensi guru tercermin pada penjelasan yang eksplisit mengenai unsur narasi, pemberian contoh teks model yang sesuai usia, pembimbingan kerangka cerita, serta pembiasaan siklus menulis yang mencakup perencanaan, penulisan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi sederhana. Guru yang kompeten menyiapkan rubrik penilaian yang transparan agar peserta didik memahami kriteria keberhasilan sejak awal, sekaligus memanfaatkannya untuk memberi umpan balik yang jelas dan berorientasi perbaikan.

Kompetensi ini semakin kuat ketika guru memiliki kebiasaan refleksi, yakni menilai kembali efektivitas pengajaran, menganalisis faktor penghambat, dan merancang tindak lanjut yang lebih tepat. Refleksi mendorong guru bersikap rendah hati terhadap bukti, terbuka pada masukan, dan berkomitmen memperbaiki diri melalui pengembangan profesional berkelanjutan. Dalam kerangka yang lebih luas, kompetensi guru merupakan ekosistem yang menyatukan

pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan nilai kemanusiaan, etika profesi, serta kesadaran akan konteks sosial budaya sekolah. Guru memegang peran sebagai fasilitator pembelajaran, pengarah perilaku positif, dan penggerak kolaborasi di lingkungan sekolah (Chandra et al., 2025).

Ketika kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial bekerja serempak, pembelajaran menjadi lebih relevan, menantang, dan inklusif, sedangkan peserta didik merasakan pengalaman belajar yang mendorong rasa ingin tahu, kemandirian, dan karakter mulia. Pada akhirnya, pengertian kompetensi guru tidak sekadar menggambarkan daftar kemampuan yang harus dipenuhi, tetapi lebih sebagai komitmen moral dan profesional untuk menghadirkan pembelajaran yang bermutu tinggi, berkeadilan, adaptif terhadap perubahan, dan berpihak pada perkembangan optimal setiap anak. Guru yang kompeten adalah guru yang terus belajar, memaknai perubahan sebagai peluang peningkatan, serta menempatkan kepentingan peserta didik sebagai orientasi utama dalam setiap keputusan pembelajaran.

b. Jenis Aspek Utama Kompetensi Guru

Dalam dunia pendidikan, kompetensi guru bukanlah sesuatu yang bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai aspek utama yang saling melengkapi. Keberhasilan seorang guru dalam menjalankan tugasnya sangat ditentukan oleh seberapa baik ia menguasai berbagai aspek kompetensi ini. Setiap aspek memiliki fungsi dan peran yang

penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen telah menetapkan empat aspek utama kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru sebagai standar profesionalisme (Fidian, 2020).

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Termasuk di dalamnya adalah pemahaman terhadap karakteristik siswa, teori belajar, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses belajar, serta evaluasi hasil belajar. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik mampu menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa.

2) Kompetensi Kepribadian

Aspek ini mencerminkan kepribadian guru sebagai individu yang dewasa, stabil, arif, dan berwibawa. Guru harus menjadi teladan dalam sikap, perilaku, dan moral. Kepribadian yang kuat memungkinkan guru menjadi panutan bagi siswa serta mampu menjaga etika profesi dalam setiap tindakan dan keputusan yang diambil di lingkungan pendidikan.

3) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional mencakup penguasaan materi pelajaran secara mendalam dan luas, sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Guru harus memiliki wawasan keilmuan yang kuat serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang relevan dengan mata pelajaran yang dibimbingnya.

4) Kompetensi Sosial

Kompetensi ini merujuk pada kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan siswa, sesama guru, orang tua, dan masyarakat. Guru harus mampu membangun hubungan yang harmonis dalam lingkungan pendidikan dan sosial, serta berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inklusif.

Keempat aspek kompetensi bekerja saling melengkapi dalam menghasilkan pembelajaran menulis cerita yang efektif. Dimensi pedagogik mengarah pada perancangan tujuan, pemilihan strategi eksplisit untuk struktur narasi, serta asesmen autentik. Dimensi kepribadian membangun keteladanan dan keteguhan sikap sehingga kelas stabil dan kondusif. Dimensi profesional memastikan akurasi pengetahuan kebahasaan dan wawasan literasi anak. Dimensi sosial memperluas kolaborasi sekolah dan orang tua serta jejaring praktik baik antarguru. Pada konteks pemanfaatan media digital, keempatnya bermuara pada literasi teknologi yang bertanggung jawab, penjaminan

etika penggunaan sumber, dan pengelolaan interaksi daring agar seluruh siswa memperoleh akses bimbingan yang adil dan terarah (Ilyas et al., 2024).

Kompetensi guru pada hakikatnya tersusun atas beberapa aspek utama yang saling bertaut dan tidak dapat dipisahkan karena keseluruhannya bekerja bersama untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Aspek pedagogik menempatkan guru sebagai perancang pengalaman belajar yang cermat sejak analisis kebutuhan, penetapan tujuan, pemilihan materi, strategi, metode, media, dan penilaian. Guru yang kuat pada dimensi ini mampu membaca karakter dan kesiapan peserta didik, menyusun rancangan pembelajaran yang adaptif, mengelola kelas dengan alur yang jelas, serta memberi umpan balik formatif yang menuntun perbaikan belajar dari waktu ke waktu (Indriani et al., 2024).

Pada praktik menulis cerita di kelas tiga sekolah dasar, kompetensi pedagogik tampak melalui pemodelan teks narasi yang sesuai usia, bimbingan penyusunan kerangka, pengorganisasian alur dari orientasi hingga penyelesaian, serta penilaian autentik yang melihat proses dan produk secara seimbang. Aspek kepribadian menghadirkan guru sebagai pribadi teladan yang berintegritas, stabil secara emosi, arif dalam mengambil keputusan, serta konsisten dalam bersikap.

Kepribadian yang matang menciptakan rasa aman psikologis di kelas, mendorong keberanian siswa untuk berekspresi, dan menumbuhkan budaya saling menghargai. Dalam pembelajaran menulis, kehadiran guru yang sabar, empatik, dan mampu mengelola kekecewaan serta kegagalan kecil menjadi pembelajaran, akan memperkuat ketekunan siswa melewati tahapan pramenulis, penulisan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi sederhana. Aspek profesional menuntut penguasaan materi yang mendalam dan mutakhir disertai wawasan metodologis yang kuat (Korosidou & Griva, 2024).

Guru yang kompeten secara profesional memahami hakikat literasi, struktur narasi, kaidah kebahasaan, serta strategi pengayaan kosakata dan peningkatan koherensi antarparagraf. Ia mampu memilih sumber belajar yang kredibel, menyajikan contoh yang kaya, dan mengaitkan materi dengan konteks nyata kehidupan siswa. Pada saat yang sama, kompetensi profesional di era digital juga bermakna kecakapan literasi informasi dan literasi teknologi sehingga pemanfaatan media digital selalu berorientasi pada tujuan pedagogis, misalnya penggunaan peta konsep interaktif untuk menata alur, bank kata untuk memperluas diksi, atau lembar kerja daring untuk latihan penyuntingan.

Aspek sosial menegaskan peran guru sebagai komunikator dan kolaborator yang efektif. Guru membangun hubungan yang hangat dan setara dengan siswa, berjejaring dengan sesama pendidik untuk berbagi

praktik baik, serta melibatkan orang tua melalui komunikasi yang transparan dan konstruktif. Lingkungan kolaboratif seperti ini memperkaya sumber inspirasi cerita, memperluas kesempatan umpan balik, dan mempercepat siklus perbaikan pembelajaran. Keempat aspek ini tidak berjalan terpisah melainkan saling menguatkan. Ketika rancangan pedagogik yang matang bertemu dengan kepribadian yang menenteramkan, keahlian profesional yang akurat, dan jejaring sosial yang suportif, pembelajaran menulis cerita akan bergerak ke arah yang lebih bermakna serta berkelanjutan (Lestari et al., 2025).

Dalam konteks pemanfaatan media digital, sinergi keempat aspek menjadi penentu mutu karena teknologi hanya menjadi alat bantu apabila guru mampu mengikatnya dalam alur pedagogik yang jelas, menjaga etika penggunaan sumber, serta memastikan interaksi daring tetap aman, inklusif, dan adil bagi seluruh siswa. Guru mengembangkan prosedur kelas yang terang tentang cara mencari informasi, cara mengutip dengan benar pada level usia dasar, cara memberi komentar yang sopan terhadap karya teman, dan cara mempublikasikan karya pada ruang kelas digital yang tertata. Pada saat yang sama, guru menyiapkan rubrik penilaian yang memadukan indikator proses dan produk, misalnya kejelasan gagasan, kelengkapan struktur, ketepatan bahasa, koherensi antarkalimat, serta kedalaman pesan (Mahfudhoh, 2024).

Rubrik disosialisasikan sejak awal agar peserta didik memahami standar mutu dan dapat melakukan penilaian diri serta penilaian teman sebaya. Dengan demikian, aspek pedagogik menopang arah dan langkah pembelajaran, aspek kepribadian membangun iklim emosional yang kondusif, aspek profesional memastikan ketepatan konten dan strategi, dan aspek sosial memperluas dukungan serta partisipasi seluruh pemangku kepentingan. Gabungan keempatnya membentuk kompetensi guru yang utuh dan dinamis, yang pada gilirannya menjadi fondasi kuat untuk menumbuhkan keterampilan menulis cerita siswa, baik dari sisi kreativitas maupun ketelitian, sehingga tujuan pembelajaran bahasa di sekolah dasar tercapai dengan mutu yang tinggi dan berdampak nyata pada perkembangan literasi anak (Marlinda et al., 2025).

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kompetensi Guru

Kompetensi guru tidak terbentuk secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri guru itu sendiri maupun dari lingkungan eksternal yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan profesional. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi kompetensi guru sangat penting agar langkah-langkah peningkatan mutu pendidik dapat dilakukan secara terarah dan berkelanjutan. Dengan dukungan yang tepat, guru dapat terus

meningkatkan kualitas diri dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang terus berkembang (Marup et al., 2023):

1) Tingkat Pendidikan dan Pelatihan

Tingkat pendidikan formal yang ditempuh seorang guru sangat berpengaruh terhadap kompetensinya. Semakin tinggi jenjang pendidikan, maka semakin luas pula wawasan dan kedalaman penguasaan materi serta metodologi pembelajaran. Selain itu, pelatihan-pelatihan profesional, seperti workshop, seminar, dan diklat, juga membantu guru untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya.

2) Pengalaman Mengajar

Pengalaman langsung di lapangan menjadi faktor penting dalam membentuk kompetensi guru. Semakin lama dan beragam pengalaman mengajar yang dimiliki, semakin tinggi pula kemampuan guru dalam mengelola kelas, menghadapi dinamika siswa, serta menyusun strategi pembelajaran yang efektif dan fleksibel.

3) Motivasi dan Komitmen Pribadi

Semangat belajar, keinginan untuk berkembang, serta rasa tanggung jawab terhadap profesi menjadi penggerak utama bagi guru dalam meningkatkan kompetensinya. Guru yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih terbuka terhadap inovasi dan

bersedia untuk terus belajar demi memberikan yang terbaik bagi siswa.

4) Lingkungan Kerja dan Dukungan Institusi

Dukungan dari lingkungan kerja seperti kepala sekolah, rekan sejawat, serta tersedianya fasilitas belajar sangat memengaruhi kualitas kerja guru. Lingkungan sekolah yang kondusif akan memacu guru untuk lebih produktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengembangkan diri.

5) Kebijakan dan Sistem Pendidikan

Peraturan, kurikulum, serta sistem evaluasi guru yang diberlakukan oleh pemerintah juga turut membentuk arah pengembangan kompetensi guru. Kebijakan yang berpihak pada peningkatan kualitas guru, seperti sertifikasi dan pengembangan karier, menjadi pendorong guru untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kemampuannya secara profesional.

Penguatan kompetensi bergantung pada ekosistem pengembangan profesional berkelanjutan yang terstruktur. Program pelatihan berbasis kebutuhan sekolah, pendampingan sejawat, dan komunitas belajar guru mendorong refleksi praktik mengajar, termasuk perbaikan strategi pembelajaran menulis. Kepemimpinan instruksional kepala sekolah, ketersediaan perangkat digital, serta kebijakan sekolah tentang penilaian literasi menjadi pengungkit utama. Budaya data—

melalui analisis hasil tulisan siswa dan catatan kemajuan—mengarahkan intervensi yang tepat. Faktor kesejahteraan dan beban kerja realistis berpengaruh pada konsistensi kualitas pengajaran. Kurikulum yang memberi ruang proyek literasi serta dukungan orang tua meningkatkan kontinuitas latihan menulis di rumah sehingga dampak pembelajaran lebih berkelanjutan.

Kompetensi guru dipengaruhi oleh rangkaian faktor yang saling terkait dan bekerja secara simultan mulai dari kualitas individu hingga dukungan sistem pada tingkat sekolah dan kebijakan. Latar belakang pendidikan menjadi fondasi awal karena menentukan luasnya wawasan konseptual serta kedalaman pemahaman metodologi yang kelak diterjemahkan dalam rancangan pembelajaran yang efektif. Pengalaman mengajar memperkaya fondasi itu melalui perjumpaan langsung dengan dinamika kelas, ragam karakter peserta didik, dan situasi tak terduga yang menuntut keluwesan strategi. Motivasi internal berperan sebagai penggerak utama, sebab guru yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, tanggung jawab profesional, dan komitmen pada pembelajaran sepanjang hayat cenderung aktif mencari gagasan baru, merefleksikan praktik, dan konsisten memperbaiki kinerjanya (Milchanoski-bach, 2017).

Dukungan institusional dari kepala sekolah, rekan sejawat, dan tenaga kependidikan menyediakan ekosistem yang aman dan kolaboratif untuk mencoba pendekatan inovatif, berbagi praktik baik,

serta saling memberi umpan balik. Program pengembangan profesional yang relevan dengan kebutuhan nyata kelas, seperti lokakarya berbasis kelas, pendampingan sejawat, dan komunitas belajar guru, mendorong transfer pengetahuan ke tindakan yang terukur. Ketersediaan sarana pembelajaran, termasuk perangkat digital, jaringan internet yang stabil, serta sumber belajar yang terkurasi, menentukan sejauh mana rancangan pembelajaran dapat diimplementasikan secara konsisten.

Sistem penilaian kinerja yang adil dan membina membantu guru melihat ketercapaian, mengidentifikasi area penguatan, dan menautkan hasil evaluasi dengan kesempatan pengembangan karier. Kebijakan kurikulum yang memberi ruang pada penilaian autentik, proyek literasi, dan diferensiasi tugas memperkuat kompetensi pedagogik sekaligus memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kesiapan, minat, dan profil belajar peserta didik. Faktor kesejahteraan turut berpengaruh karena beban kerja yang realistis, penghargaan yang proporsional, serta dukungan administratif yang efektif akan menjaga stamina psikologis dan konsistensi mutu pengajaran. Budaya data di tingkat sekolah mempercepat perbaikan, misalnya melalui analisis hasil belajar, catatan kemajuan, dan portofolio karya peserta didik, yang kemudian menjadi dasar penyesuaian strategi.

Dalam konteks literasi menulis, termasuk keterampilan menulis cerita di kelas tiga sekolah dasar, kompetensi guru meningkat ketika tersedia rubrik penilaian yang jelas, contoh teks model yang sesuai

tahap perkembangan, serta siklus umpan balik formatif yang terjadwal. Kerja sama dengan orang tua memperluas waktu latihan menulis di rumah sehingga kontinuitas pembelajaran terjaga, sementara jejaring antar sekolah membuka akses terhadap ide dan sumber yang lebih variatif. Etika profesi dan keteladanan pribadi memperkuat kepercayaan peserta didik, menegakkan budaya saling menghargai, dan menciptakan iklim kelas yang aman untuk bereksperimen dengan ide serta menerima koreksi (Nur et al., 2025).

Penguasaan literasi informasi dan literasi digital menjadi faktor yang kian penting, karena kemampuan memilih sumber tepercaya, mengolah materi menjadi aktivitas yang bermakna, serta mengelola interaksi daring yang aman memastikan teknologi benar benar berfungsi sebagai penopang tujuan pedagogis. Di sisi lain, kepemimpinan instruksional kepala sekolah yang jelas arah, tegas dalam prioritas, dan konsisten mendampingi guru di ruang kelas mempercepat peningkatan kompetensi melalui tujuan pembelajaran yang disepakati, supervisi yang dialogis, dan tindak lanjut yang konkret (Pratiwi & Megiati, 2023).

Penataan jadwal yang memberi ruang refleksi, kolaborasi, dan pengembangan profesional mencegah pembelajaran berjalan sekadar rutinitas. Singkatnya, kompetensi guru tumbuh ketika faktor personal, organisasional, dan kebijakan saling menguatkan, menghasilkan siklus perbaikan berkelanjutan yang berdampak nyata pada kualitas proses

dan hasil belajar, termasuk semakin matangnya kemampuan peserta didik menulis cerita yang runtut, kreatif, dan komunikatif.

d. Indikator Kompetensi Guru

Indikator kompetensi guru merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana seorang guru telah menguasai dan menerapkan kompetensi yang dibutuhkan dalam profesinya. Indikator ini penting sebagai acuan dalam evaluasi kinerja, penyusunan program pengembangan profesi, serta peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Dengan adanya indikator yang jelas, proses pembelajaran menjadi lebih terarah karena guru memiliki pedoman dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan. Indikator ini mencakup berbagai aspek yang sesuai dengan empat jenis kompetensi utama guru (Dewi et al., 2023):

1) Indikator Kompetensi Pedagogik

Guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta melakukan penilaian hasil belajar secara objektif dan berkelanjutan.

2) Indikator Kompetensi Kepribadian

Guru menunjukkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, dan berwibawa. Ia menjadi teladan bagi peserta didik dalam sikap dan

perilaku, menjaga integritas profesi, serta menunjukkan etika dan moral yang tinggi dalam menjalankan tugasnya sehari-hari.

3) Indikator Kompetensi Profesional

Guru menguasai materi pelajaran secara mendalam, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang yang diajarkan, serta mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

4) Indikator Kompetensi Sosial

Guru mampu berkomunikasi secara efektif dan empatik dengan peserta didik, orang tua, sesama guru, dan masyarakat. Ia juga mampu bekerja sama dalam tim, terlibat aktif dalam kegiatan sekolah dan lingkungan, serta menunjukkan sikap inklusif terhadap keragaman.

Dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, guru dapat melakukan refleksi diri serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, bagi pihak sekolah dan instansi pendidikan, indikator ini menjadi landasan dalam memberikan dukungan dan pelatihan yang sesuai untuk peningkatan kompetensi guru secara menyeluruh.

Indikator operasional perlu dinyatakan secara terukur agar dapat diaudit melalui observasi kelas dan artefak pembelajaran. Pada ranah pedagogik, indikator mencakup kejelasan tujuan menulis, pemodelan eksplisit struktur narasi, dan penggunaan rubrik dengan kriteria kohesi, koherensi, diksi, serta ejaan. Pada ranah kepribadian indikator terlihat dari konsistensi regulasi kelas dan komunikasi asertif yang menghargai proses. Pada ranah profesional, indikator tampak pada kurasi bahan ajar dan integrasi sumber digital yang valid. Pada ranah sosial indikator mencakup kemitraan orang tua dan umpan balik yang empatik. Kumulasi indikator ini berkorelasi dengan peningkatan mutu teks cerita siswa kelas 3.

Indikator kompetensi guru adalah seperangkat tanda terukur yang menggambarkan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap seorang pendidik saat merencanakan, melaksanakan, menilai, serta merefleksikan pembelajaran. Indikator yang baik bersifat jelas, dapat diamati, dan konsisten sehingga menjadi pedoman bagi guru untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dan bagi sekolah untuk memberi dukungan yang tepat.

Pada ranah pedagogik, indikator tampak dari kemampuan guru menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, menyusun rencana yang memuat langkah pembelajaran terurut, menyiapkan media yang relevan, serta menerapkan strategi yang mengaktifkan partisipasi siswa. Guru yang kompeten mengawali pelajaran dengan apersepsi yang

mengaitkan pengalaman siswa, memodelkan cara berpikir ketika membaca dan menulis, memberi contoh teks model yang sesuai usia, lalu menuntun siswa berlatih dengan dukungan yang menurun bertahap hingga akhirnya mandiri.

Keberhasilan tampak melalui alokasi waktu yang seimbang antara penjelasan, latihan, umpan balik, dan penutup, pengelolaan kelas yang tertib namun hangat, serta penggunaan penilaian formatif untuk memantau kemajuan. Dalam konteks pembelajaran menulis cerita bagi siswa kelas tiga sekolah dasar, indikator pedagogik tercermin pada kejelasan tujuan menulis, penyediaan peta alur, kartu tokoh, dan bank kosakata, juga penerapan rubrik yang memuat kriteria ide, struktur, koherensi, diksi, dan ejaan.

Pada ranah kepribadian, indikator terlihat dari keteladanan, integritas, kestabilan emosi, serta tanggung jawab profesional. Guru memancarkan wibawa yang menenteramkan, berkomunikasi tegas namun santun, menghargai perbedaan, dan konsisten menepati komitmen akademik. Iklim kelas yang aman, inklusif, dan menghargai proses belajar menjadi bukti nyata kekuatan kepribadian ini. Siswa terdorong untuk berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan mencoba ulang ketika belum berhasil, karena guru menunjukkan empati dan menyediakan ruang kesalahan sebagai bagian dari pembelajaran.

Pada ranah profesional, indikator mencakup penguasaan materi ajar yang mutakhir, keterampilan memilih sumber yang kredibel, serta kecakapan mengaitkan konsep dengan situasi nyata. Guru mampu menjelaskan unsur narasi dengan bahasa yang mudah, menunjukkan variasi struktur paragraf, membedah contoh teks secara kritis, dan memperkaya kosakata siswa melalui kegiatan membaca terpandu. Penguasaan literasi informasi dan literasi digital menjadi penanda penting, antara lain kemampuan mengkurasi bahan ajar digital, menggunakan aplikasi untuk merancang peta konsep, memfasilitasi penulisan dan penyuntingan naskah, serta memastikan penggunaan teknologi tetap berpijak pada tujuan pembelajaran.

Pada ranah sosial, indikator tampak pada keterampilan berkomunikasi efektif dengan siswa, rekan guru, pimpinan, dan orang tua, kemampuan bekerja dalam tim, serta partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah. Guru memelihara kemitraan dengan orang tua melalui komunikasi yang berkesinambungan tentang kemajuan dan kebutuhan belajar, mengundang dukungan latihan menulis di rumah, dan berbagi strategi yang selaras dengan pembelajaran di kelas. Seluruh indikator ini menjadi operasional bila dinyatakan dengan kriteria yang dapat diaudit melalui observasi kelas dan artefak pembelajaran.

Bukti konkret mencakup rencana pelaksanaan yang lengkap dan selaras, bahan ajar yang terkurasi, lembar kerja yang menuntun proses berpikir, catatan penilaian formatif, portofolio tulisan siswa sebelum

dan sesudah revisi, serta dokumentasi umpan balik guru dan penilaian diri siswa. Indikator proses diperkuat indikator hasil yang tampak pada peningkatan kualitas teks siswa, seperti alur yang makin runtut, kalimat yang makin efektif, dan kosakata yang makin variatif. Di tingkat sekolah, indikator kelembagaan mendukung kompetensi guru melalui jadwal pengembangan profesional yang terstruktur, pendampingan sejawat, komunitas belajar, dan supervisi yang dialogis.

Guru menunjukkan indikator refleksi ketika rutin menelaah data hasil belajar, mengidentifikasi hambatan, lalu merancang tindak lanjut yang spesifik pada pengajaran berikutnya. Keseluruhan indikator tersebut saling berkait dan membentuk gambaran utuh kompetensi guru. Ketika indikator pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial bergerak selaras, pembelajaran menjadi lebih relevan, menantang, dan inklusif, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong keberanian, ketekunan, dan tumbuhnya keterampilan berbahasa, khususnya kemampuan menulis cerita yang bermakna dan komunikatif.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai perantara yang membantu

memperjelas materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat-alat elektronik seperti proyektor atau komputer, tetapi juga mencakup gambar, poster, video, buku, bahkan benda konkret yang bisa dijadikan alat bantu dalam menjelaskan konsep (Prasanti et al., 2023) .

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Guru dapat menggunakan media untuk merangsang indera siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, informasi yang disampaikan tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga visual dan kinestetik, yang secara tidak langsung membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam pembelajaran modern, media menjadi komponen yang sangat penting karena mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Misalnya, dalam pelajaran sains, penggunaan video eksperimen atau simulasi digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata meskipun dilakukan di dalam kelas. Begitu pula dalam pembelajaran bahasa, penggunaan rekaman suara atau film berbahasa asing membantu siswa mendengar dan memahami pelafalan asli dengan lebih baik. Media mampu membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti (Turen, 2024) .

Namun, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Tidak semua media cocok untuk semua jenis materi atau kondisi kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang dan memilih media yang paling efektif, baik dari segi isi maupun bentuk penyajiannya, agar benar-benar mendukung proses belajar yang bermakna.

Dalam konteks peningkatan kemampuan menulis cerita, media berfungsi sebagai scaffolding kognitif yang menata perhatian, menyajikan stimulus multimodal, dan menurunkan beban kognitif saat siswa membangun alur, tokoh, serta latar. Integrasi media ke dalam RPP memastikan tujuan, materi, dan aktivitas selaras sehingga input visual–auditori memperkaya kosakata dan struktur kalimat. Pemilihan media perlu mempertimbangkan aksesibilitas, keterjangkauan, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan bahasa kelas 3. Penggunaan media juga memfasilitasi umpan balik formatif yang cepat, memungkinkan guru memantau proses, bukan hanya produk tulisan. Dengan demikian, media menjadi komponen strategis yang memperkuat motivasi, kejelasan konsep, dan konsistensi latihan menulis.

Secara keseluruhan media pembelajaran adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pendidikan yang berkualitas. Ia berperan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi untuk mencapai

keberhasilan pembelajaran. Ketika media digunakan secara tepat dan kreatif, ia mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan jenis media yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setiap jenis media memiliki keunggulan tersendiri dalam menyampaikan informasi, baik secara visual, audio, maupun interaktif. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam dunia Pendidikan (Hidayat & Khotimah, 2019):

1) Media Visual

Media ini menyampaikan informasi melalui indera penglihatan. Contohnya meliputi gambar, poster, grafik, diagram, peta, dan chart. Media visual sangat berguna untuk memperjelas konsep-konsep abstrak dan membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual yang menarik.

2) Media Audio

Jenis media ini menyampaikan informasi melalui suara. Contohnya adalah rekaman suara, radio pendidikan, podcast, dan alat bantu dengar lainnya. Media audio efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa, musik, atau untuk mengembangkan kemampuan mendengar siswa.

3) Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar sekaligus, seperti video, film pendidikan, animasi, dan presentasi multimedia. Media audio-visual sangat efektif untuk menarik perhatian siswa, memperjelas informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis dan menyenangkan.

4) Media Cetak

Media ini mencakup buku pelajaran, modul, leaflet, brosur, dan bahan bacaan lainnya. Meskipun terkesan tradisional, media cetak tetap menjadi sumber belajar yang penting karena memberikan informasi yang terstruktur dan dapat diakses kapan saja oleh siswa.

5) Media Berbasis Teknologi atau Digital

Jenis media ini mencakup komputer, internet, aplikasi pembelajaran, e-learning, dan platform digital lainnya. Media berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran yang interaktif,

fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Dengan memahami dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran secara tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, variatif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran.

Ragam media sebaiknya diorkestrasi dalam model hibrida sehingga setiap jenis mengisi fungsi berbeda pada tahapan pra-menulis, draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi. Media visual memperkaya perbendaharaan ide dan detail deskriptif; media audio memperkuat persepsi ritme bahasa dan intonasi narasi; media audio-visual menyintesis keduanya untuk membangun koherensi alur; media cetak mempertajam ketekunan membaca dan rujukan kebahasaan; media digital menyediakan interaktivitas, penyesuaian kebutuhan belajar, serta pelacakan kemajuan. Kurasi yang tepat memungkinkan transisi mulus antarmedia, menjaga fokus pada tujuan: menghasilkan teks cerita yang runtut, kohesif, dan sesuai kaidah bahasa pada tingkat kelas 3 sekolah dasar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan bantuan media, materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik,

dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Jailani, 2023):

1) Memperjelas Penyampaian Materi

Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan konsep atau informasi yang abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, penggunaan gambar atau video dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.

2) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Media yang menarik secara visual atau interaktif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dan mengurangi rasa bosan di kelas. Suasana belajar pun menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

3) Mendukung Gaya Belajar yang Beragam

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda—ada yang lebih mudah belajar melalui visual, ada yang melalui audio, dan ada pula yang membutuhkan pengalaman langsung. Media pembelajaran

memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut.

4) Meningkatkan Partisipasi dan Interaksi Siswa

Penggunaan media, terutama yang berbasis teknologi dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga bisa menjadi pelaku dalam proses belajar.

5) Mempermudah Evaluasi Pembelajaran

Beberapa media, seperti aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran, menyediakan fitur evaluasi otomatis yang dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara cepat dan efisien.

Dengan berbagai manfaat tersebut media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan berpusat pada siswa. Penggunaan media yang tepat dan kreatif akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran di kelas.

Pada pembelajaran menulis cerita, manfaat media tampak pada peningkatan kelancaran ide, variasi diksi, organisasi paragraf, dan ketepatan ejaan. Media menghadirkan pengalaman belajar yang menstimulasi imajinasi, memperjelas struktur narasi, serta memfasilitasi diferensiasi tugas sesuai kemampuan siswa. Fitur

interaktif mendukung umpan balik segera, mempercepat perbaikan draf dan mendorong refleksi diri. Data keterlibatan dari penggunaan media memberikan dasar keputusan instruksional guru terhadap kebutuhan pengayaan atau remedial. Selain itu, media memperkuat motivasi intrinsik melalui publikasi karya siswa pada ruang kelas atau kanal sekolah, sehingga terbentuk kebanggaan akademik dan keberlanjutan praktik menulis yang bermakna.

d. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran merupakan acuan untuk menilai sejauh mana media yang digunakan dalam proses belajar mengajar efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator ini membantu guru untuk memilih, merancang, dan mengevaluasi media agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga harus mendidik, relevan, dan mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator utama yang dapat digunakan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran (Subhaktiyasa, 2024):

1) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang digunakan harus selaras dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media tidak boleh hanya menarik perhatian, tetapi juga harus menunjang pemahaman siswa terhadap materi.

2) Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Media harus disesuaikan dengan tingkat usia, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa. Media yang tepat sasaran akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

3) Kemudahan Digunakan

Media pembelajaran harus mudah dioperasikan, baik oleh guru maupun siswa. Media yang rumit atau memerlukan keterampilan khusus tanpa pelatihan akan menghambat proses pembelajaran.

4) Keterpaduan Isi dan Penyajian

Isi yang disajikan dalam media harus logis, sistematis, dan tidak menyimpang dari materi pelajaran. Penyajiannya pun harus menarik, jelas, dan tidak membingungkan, baik secara visual maupun narasi.

5) Daya Tarik dan Interaktivitas

Media yang menarik secara visual dan memungkinkan adanya interaksi (seperti kuis, simulasi, atau diskusi) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Semakin tinggi partisipasi siswa, semakin besar pula peluang tercapainya hasil belajar yang optimal.

6) Ketersediaan dan Kepraktisan

Media harus mudah diakses dan tersedia sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Media yang praktis, ekonomis, dan

tidak memerlukan biaya besar akan lebih efektif dalam mendukung proses belajar mengajar secara berkelanjutan.

Dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, guru dapat lebih bijak dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga benar-benar membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Indikator operasional perlu menilai keselarasan media dengan tujuan menulis, kemudahan navigasi, kualitas visual–auditori, akurasi konten, dan dukungan terhadap tahapan proses menulis. Efektivitas tercermin pada peningkatan skor rubrik (alur, kohesi, diksi, mekanik), keterlibatan aktif siswa, dan konsistensi penyelesaian tugas. Aspek aksesibilitas mencakup kejelasan tipografi, keterbacaan, dan dukungan kebutuhan khusus. Aspek etika menilai kepatuhan hak cipta serta keamanan data. Aspek kepraktisan mencakup kesiapan perangkat, stabilitas penggunaan di kelas, serta efisiensi waktu. Bukti kinerja media terdokumentasi melalui artefak tulisan, catatan observasi, serta analitik pembelajaran yang menunjukkan kemajuan terukur pada kemampuan menulis cerita.

4. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan, yang

dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, tugas, dan observasi (Hanifah et al., 2024).

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Prestasi ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Menurut Bloom, prestasi belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain utama:

- 1) Domain Kognitif: Berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- 2) Domain Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan siswa terhadap materi pelajaran.
- 3) Domain Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik yang diperlukan dalam pelajaran tertentu.

Dalam penelitian ini prestasi belajar diposisikan sebagai capaian terukur setelah intervensi pembelajaran, khususnya pada keterampilan menulis cerita siswa kelas 3. Operasionalisasinya diarahkan pada indikator kognitif (pemahaman struktur narasi, kohesi–koherensi), afektif (minat menulis, ketekunan, sikap terhadap umpan balik), dan psikomotorik kebahasaan (ketepatan ejaan, tanda baca, kerapian). Penilaian berbasis rubrik analitik memungkinkan pemetaan kekuatan serta area perbaikan tiap siswa. Prestasi belajar juga dihubungkan dengan ketercapaian KKM, tren

kemajuan antarpertemuan, dan konsistensi kualitas draf–revisi. Dengan kerangka ini, prestasi tidak hanya dipahami sebagai skor tunggal, melainkan profil kemampuan yang berkembang dan dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, antara lain (Caswita & Noviyani, 2023):

- 1) Motivasi Belajar: Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.
- 2) Kondisi Fisik dan Psikologis: Kesehatan fisik dan mental yang baik mendukung konsentrasi dan daya ingat siswa.
- 3) Lingkungan Belajar: Lingkungan yang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, mendukung proses belajar yang efektif.
- 4) Kualitas Pengajaran: Strategi dan metode pengajaran yang tepat oleh guru berkontribusi pada pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa.
- 5) Pemanfaatan Media Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Pencapaian prestasi menulis cerita dipengaruhi interaksi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup efikasi diri menulis, kebiasaan membaca, regulasi diri, dan kesiapan bahasa. Faktor eksternal

mencakup kompetensi guru pada strategi pengajaran menulis, kualitas umpan balik, iklim kelas suportif, serta pemanfaatan media digital yang relevan dan aman. Ketersediaan perangkat, stabilitas koneksi, dan literasi digital keluarga turut menentukan keterlibatan siswa. Manajemen waktu tugas, beban pekerjaan rumah, dan keberlanjutan latihan berperan memperkuat retensi. Kolaborasi sekolah-orang tua serta budaya apresiasi karya memperkuat motivasi. Sinergi faktor-faktor tersebut membentuk lingkungan belajar yang mendukung peningkatan mutu teks naratif siswa.

c. Pengukuran Prestasi Belajar

Pengukuran prestasi belajar siswa dapat dilakukan melalui berbagai metode evaluasi, seperti (Tarl & Sekolah, 2025):

- 1) Tes Tertulis: Digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Tugas dan Proyek: Menilai kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata.
- 3) Observasi: Mengamati perilaku dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Portofolio: Mengumpulkan hasil kerja siswa selama periode tertentu untuk menilai perkembangan belajar.

Untuk keterampilan menulis cerita, evaluasi menggunakan kombinasi tes tertulis berbasis tugas, tugas proyek naratif, observasi proses, dan portofolio perkembangan. Rubrik analitik menilai aspek alur,

penokohan, latar, kohesi–koherensi paragraf, diksi, serta mekanik tulisan. Reliabilitas antarpemilai dijaga melalui kalibrasi rubrik dan penilaian ganda pada sampel karya. Desain pra–pasca pembelajaran menilai dampak intervensi, sedangkan catatan anekdotikal selama konferensi menulis merekam kemajuan strategi siswa. Portofolio memotret progres longitudinal dan kesesuaian dengan KKM. Data kuantitatif diringkas dalam skor, sedangkan temuan kualitatif merinci pola kekuatan dan kebutuhan dukungan, menghasilkan gambaran prestasi yang komprehensif dan dapat ditindaklanjuti.

d. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, berbagai upaya dapat dilakukan, antara lain (Sihotang et al., 2020):

- 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: Melalui pemberian penghargaan, umpan balik positif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Menerapkan Metode Pembelajaran yang Variatif: Menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 3) Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Efektif: Mengintegrasikan media digital dan alat bantu lainnya untuk mendukung pemahaman materi.

- 4) Melibatkan Orang Tua dalam Proses Belajar: Mendorong keterlibatan orang tua dalam mendukung kegiatan belajar siswa di rumah.
- 5) Memberikan Bimbingan dan Konseling: Membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dan masalah pribadi yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Peningkatan prestasi menulis dicapai melalui siklus instruksional yang sistematis: penetapan tujuan yang jelas, pemodelan strategi, latihan terbimbing, praktik mandiri, dan umpan balik formatif terjadwal. Kompetensi guru diperkuat melalui pengembangan profesional tentang pedagogi menulis dan asesmen berbasis rubrik. Media digital dimanfaatkan untuk pengayaan kosakata, pengorganisasian ide, dan publikasi karya agar motivasi intrinsik tumbuh. Keterlibatan orang tua difokuskan pada kebiasaan membaca di rumah dan dukungan waktu menulis. Layanan bimbingan–konseling mengatasi hambatan motivasional dan konsentrasi. Pemantauan kemajuan dilakukan melalui pertemuan data berkala sehingga intervensi remedial atau pengayaan dapat diarahkan secara tepat.

B. Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Utama	Relevansi dengan Penelitian Ini
1	Marzuki (2022)	Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SD	Kuantitatif Korelasional	Kompetensi guru berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa ($r = 0.979$)	Menguatkan pentingnya kompetensi guru dalam mendukung hasil belajar siswa

2	Heny KW (2020)	Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi	Eksperimen	Model kontekstual efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 3	Mendukung inovasi pembelajaran berbasis konteks dalam Bahasa Indonesia
3	Sari et al. (2021)	Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	Deskriptif Kualitatif	Media digital meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa	Mendukung pentingnya penggunaan teknologi dalam kelas 3 SD
4	Wahyuni (2019)	Hubungan Antara Inovasi Pembelajaran Guru dan Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif Deskriptif	Inovasi metode mengajar berdampak positif terhadap minat dan prestasi belajar	Menekankan bahwa inovasi guru adalah variabel penting dalam pencapaian akademik
5	Ramadhani & Yusuf (2023)	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar	Studi Kasus	Pembelajaran berbasis teknologi memperkuat keterlibatan dan hasil akademik	Relevan dalam membahas pemanfaatan media digital di kelas dasar

C. Kerangka Pemikiran



Kerangka ini menunjukkan bahwa:

1. Kompetensi Guru berperan penting dalam membentuk efektivitas pembelajaran. Guru yang memiliki kemampuan pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang baik cenderung mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia.

2. Inovasi Pembelajaran mencerminkan kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan metode belajar yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Hal ini mempengaruhi tingkat partisipasi dan semangat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi akademik.
3. Pemanfaatan Media Digital memberikan dukungan teknologi dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan fleksibel. Ini sangat relevan di era digital, terutama untuk generasi siswa saat ini.

Ketiga variabel tersebut secara individual maupun simultan diasumsikan memiliki pengaruh terhadap Prestasi Belajar Siswa, yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah dan akan diuji kebenarannya melalui proses penelitian. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dalam dua bentuk: hipotesis parsial (hipotesis nol dan alternatif untuk masing-masing variabel) dan hipotesis simultan.

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi guru terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H_{a1} : Terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi guru terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H₀₂ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan inovasi pembelajaran terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H_{a2} : Terdapat pengaruh yang signifikan inovasi pembelajaran terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H_{a3} : Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H₀₄ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan kompetensi guru, inovasi pembelajaran, dan pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

H_{a4} : Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan kompetensi guru, inovasi pembelajaran, dan pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar.

Dari berbagai teori yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, kemampuan bahasa) dan faktor eksternal (kompetensi guru, penggunaan media pembelajaran, serta lingkungan belajar). Integrasi media digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat proses pembelajaran menulis.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa:

- Keterampilan menulis cerita siswa (Y) merupakan kemampuan kompleks yang mencakup penguasaan bahasa, kreativitas, struktur narasi, serta kemampuan mengungkapkan ide secara runtut. Faktor internal seperti motivasi dan minat, serta faktor eksternal seperti strategi pembelajaran dan media yang digunakan, sangat memengaruhi keterampilan ini.
- Kompetensi guru (X_1) berperan sebagai faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran menulis. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian mampu merancang pembelajaran yang efektif, memberikan umpan balik konstruktif, serta menciptakan suasana kelas yang mendukung perkembangan keterampilan menulis siswa.
- Pemanfaatan media digital (X_2) memberikan peluang besar dalam meningkatkan keterampilan menulis. Media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kualitas hasil tulisan siswa.

Sintesis dari kajian teori menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, ditambah dengan pemanfaatan media digital, berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Motivasi belajar menjadi variabel mediasi yang memperkuat hubungan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari kerangka konseptual bahwa peningkatan keterampilan menulis siswa kelas III dapat dicapai melalui kombinasi kompetensi guru, penggunaan media digital, dan penguatan motivasi belajar.

Sintesis dari kajian teori menunjukkan adanya hubungan erat antara ketiga variabel penelitian:

- Kompetensi guru (X_1) menjadi fondasi utama dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menulis. Tanpa kompetensi yang memadai, pemanfaatan media digital tidak akan optimal.
- Pemanfaatan media digital (X_2) berfungsi sebagai sarana pendukung yang memperkuat strategi pembelajaran guru. Media digital tidak hanya memfasilitasi penyajian materi, tetapi juga membuka ruang eksplorasi kreatif bagi siswa dalam menulis cerita.
- Keterampilan menulis cerita siswa (Y) merupakan hasil dari sinergi antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital. Guru yang kompeten mampu memilih dan mengintegrasikan media digital secara tepat, sehingga siswa terdorong untuk menulis dengan lebih kreatif, runtut, dan bermakna.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menegaskan bahwa keterampilan menulis cerita siswa kelas III sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui kombinasi kompetensi guru yang memadai dan pemanfaatan media digital yang efektif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar (SD) yang berada di wilayah Kecamatan Sukasari, Kota Tangerang. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah-sekolah tersebut merepresentasikan kondisi pembelajaran yang beragam, baik dari segi kualitas guru, penerapan inovasi pembelajaran, maupun pemanfaatan media digital dalam proses belajar-mengajar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 3.

Wilayah Kecamatan Sukasari dipilih karena memiliki karakteristik sekolah yang heterogen, baik dari segi latar sosial ekonomi peserta didik maupun kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Sekolah dasar di wilayah ini juga telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi dan kreativitas siswa, sehingga relevan dengan fokus penelitian tentang kemampuan menulis cerita. Selain itu dukungan dari pihak sekolah terhadap kegiatan penelitian, ketersediaan fasilitas teknologi seperti perangkat digital dan jaringan internet, serta keterlibatan aktif guru Bahasa Indonesia menjadi faktor pendukung utama yang memperkuat kelayakan lokasi penelitian ini sebagai representasi kondisi pembelajaran dasar di perkotaan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini secara keseluruhan akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 sampai Desember 2025 semester Ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Berikut adalah jadwal penelitiannya.

No	Kegiatan	Tahun Ajaran 2025/2026											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sept	Okt	Nov	Des
1	Identifikasi Masalah												
2	Studi Kasus Referensi												
3	Menyusun Perangkat Pembelajaran												
4	Uji Coba Instrumen												
5	Analisis Penelitian Uji Coba												
6	Uji Coba Lapangan												
7	Analisis Data												
8	Pembahasan Hasil Penelitian												
9	Laporan Hasil Penelitian												
10	Sidang Tesis												
11	Revisi Tesis												

B. Desain Eksperimen

Dalam penelitian yang dijelaskan sebelumnya, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji pengaruh antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan desain asosiatif untuk menggali hubungan antara variabel-

variabel tersebut. Namun, jika diubah ke dalam desain eksperimen, ada beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat tentang hubungan kausal antara variabel-variabel tersebut.

Desain eksperimen dalam penelitian ini dapat dilaksanakan dengan membagi sampel menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan tertentu, seperti peningkatan kompetensi guru dalam mengajar menulis cerita dan penggunaan media digital yang lebih intensif dalam pembelajaran. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak akan menerima perlakuan yang sama atau akan menerima metode pengajaran standar. Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel yang tidak relevan, seperti latar belakang siswa atau kondisi eksternal yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, sehingga pengaruh variabel yang diuji dapat lebih terisolasi.

Selain itu, dalam desain eksperimen, pengukuran terhadap kemampuan menulis cerita siswa dapat dilakukan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Langkah ini bertujuan untuk melihat apakah ada perubahan signifikan dalam kemampuan menulis cerita siswa akibat intervensi yang diberikan, baik itu peningkatan kompetensi guru atau pemanfaatan media digital. Hal ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dampak langsung dari kedua variabel independen terhadap kemampuan menulis siswa. Pengujian terhadap variabel dependen, yaitu kemampuan menulis cerita, dilakukan dengan menganalisis dokumen tugas menulis siswa yang telah diberikan sebelum dan setelah perlakuan.

Dalam penelitian eksperimen ini, kontrol terhadap variabel lain juga sangat penting. Peneliti perlu memastikan bahwa faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian, seperti usia siswa, latar belakang sosial ekonomi, atau faktor psikologis siswa, dikendalikan dengan baik. Pengendalian terhadap variabel-variabel tersebut akan membantu memastikan bahwa perubahan yang ditemukan dalam kemampuan menulis cerita siswa benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor lain yang tidak terkontrol.

Keunggulan dari desain eksperimen adalah kemampuannya untuk memberikan bukti yang lebih kuat mengenai hubungan kausal antar variabel. Dengan eksperimen, peneliti dapat lebih yakin bahwa perubahan yang terjadi pada variabel dependen (kemampuan menulis cerita siswa) disebabkan oleh pengaruh langsung dari variabel independen (kompetensi guru dan pemanfaatan media digital). Oleh karena itu, desain eksperimen dapat memberikan kontribusi yang lebih jelas mengenai pengaruh kompetensi guru dan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa (Candra Susanto et al., 2024).

Meskipun pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif sudah memberikan gambaran tentang hubungan antara variabel-variabel tersebut, desain eksperimen akan memperkuat temuan penelitian dengan menunjukkan bukti yang lebih meyakinkan tentang pengaruh langsung dan kausal antar variabel. Dengan demikian, penelitian eksperimen ini dapat menjadi dasar yang lebih kuat untuk pengembangan metode pembelajaran menulis cerita yang

lebih efektif dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap kebijakan pendidikan di tingkat sekolah dasar (Subhaktiyasa, 2020).

Dalam penerapannya desain eksperimen semacam ini sebaiknya menggunakan model *pretest-posttest control group design* agar dapat mengukur perbedaan peningkatan kemampuan menulis cerita secara objektif. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penilaian menulis yang terstandar dengan rubrik mencakup aspek isi, organisasi, penggunaan bahasa, dan mekanik. Validitas internal diperkuat melalui randomisasi peserta dan kesetaraan perlakuan non-eksperimental antara kedua kelompok. Analisis statistik seperti uji-t atau ANCOVA dapat digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil antar kelompok. Dengan desain ini, penelitian tidak hanya menggambarkan hubungan, tetapi juga membuktikan efektivitas perlakuan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa secara empiris dan terukur.

C. Validitas Internal dan Validitas Eksternal

Dalam penelitian yang berjudul *Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3*, penting untuk mempertimbangkan aspek validitas internal dan validitas eksternal untuk memastikan kualitas dan keandalan hasil yang diperoleh. Validitas internal mengacu pada sejauh mana desain penelitian dan prosedur yang digunakan dapat memastikan bahwa hubungan antara variabel independen, yaitu kompetensi guru dan pemanfaatan media digital, dan variabel dependen, yaitu kemampuan menulis cerita siswa, benar-benar

mencerminkan hubungan yang sebenarnya. Dengan kata lain, validitas internal memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor luar yang tidak terkontrol yang dapat merusak interpretasi tentang pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam konteks penelitian ini, validitas internal dapat dijaga melalui pengendalian yang ketat terhadap variabel yang tidak relevan dan penerapan desain eksperimen yang memadai, seperti penggunaan kelompok kontrol dan eksperimen yang memungkinkan perbandingan antara perlakuan dan kondisi normal.

Sementara itu, validitas eksternal berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian ini dapat digeneralisasi atau diterapkan pada konteks yang lebih luas, di luar sampel atau setting yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, validitas eksternal sangat bergantung pada representativitas sampel yang digunakan. Pengambilan sampel secara proporsional dan acak, yang mencerminkan keragaman karakteristik siswa di berbagai sekolah dasar, akan meningkatkan kemungkinan bahwa hasil penelitian dapat diterapkan pada populasi siswa yang lebih besar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya relevan untuk satu sekolah atau kelas tertentu, tetapi juga dapat diterapkan secara lebih luas pada konteks pendidikan dasar secara umum.

Validitas internal dan eksternal ini saling berkaitan dan keduanya penting untuk memberikan keabsahan pada hasil penelitian. Jika validitas internal dapat dipastikan, maka penelitian ini akan memberikan informasi yang akurat tentang pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap

kemampuan menulis cerita siswa. Sementara itu, dengan validitas eksternal yang tinggi, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya dalam hal peningkatan mutu pengajaran menulis di tingkat sekolah dasar (Ardiansyah et al., 2023; Sihotang et al., 2020). Sehingga, menjaga dan meningkatkan kedua aspek validitas ini akan memastikan bahwa penelitian ini memberikan hasil yang dapat dipercaya dan bermanfaat untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk menjaga validitas internal peneliti harus memastikan kesetaraan awal kemampuan menulis siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol melalui uji homogenitas serta pelaksanaan pretest yang seragam. Konsistensi instruksi, waktu pembelajaran, dan materi ajar juga perlu dikendalikan agar efek perlakuan dapat diisolasi secara akurat. Sementara itu peningkatan validitas eksternal dapat dilakukan dengan memperluas sampel penelitian pada sekolah dengan karakteristik sosial ekonomi dan fasilitas digital yang bervariasi. Hal ini memungkinkan hasil penelitian lebih representatif terhadap kondisi pembelajaran di berbagai konteks sekolah dasar. Dengan demikian temuan penelitian dapat dipercaya sekaligus relevan untuk penerapan kebijakan peningkatan kompetensi guru dan pemanfaatan media digital di tingkat nasional.

D. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian kuantitatif keberadaan populasi dan sampel merupakan elemen yang sangat penting karena menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan yang valid dan dapat digeneralisasikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di Kecamatan Sukasari, Kota Tangerang, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan pendekatan pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Tujuan utama dari penggunaan desain ini adalah untuk mengukur pengaruh perlakuan (intervensi variabel bebas) terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia (variabel terikat), sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan (Dewi et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan pendekatan pretest-posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari penggunaan desain ini adalah untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis cerita sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, serta membandingkannya secara statistik antara kelompok yang mendapatkan perlakuan dan yang tidak mendapatkan perlakuan.

Untuk mendapatkan sampel yang representatif teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sekolah dan kelas berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, antara lain:

1. Memiliki minimal dua kelas paralel di tingkat kelas 3 untuk memungkinkan pembagian menjadi kelompok eksperimen dan kontrol secara seimbang.
2. Memiliki akses terhadap perangkat dan media digital pembelajaran, seperti proyektor, komputer, atau koneksi internet.
3. Memiliki guru Bahasa Indonesia yang aktif mengajar di kelas 3, dan bersedia bekerja sama dalam menerapkan perlakuan penelitian.

Berdasarkan kriteria tersebut diambil dua Sekolah Dasar di wilayah Kecamatan Sukasari, Kota Tangerang, yang masing-masing memiliki dua kelas 3. Dari setiap sekolah, satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Dengan demikian total sampel dalam penelitian ini berjumlah ± 60 siswa, dengan rincian sekitar 30 siswa per kelompok.

Berikut ini adalah skema tahapan pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	Tes awal kemampuan menulis cerita	Pembelajaran menulis cerita dengan guru kompeten & media digital (video, aplikasi.)	Tes akhir kemampuan menulis cerita
Kelompok Kontrol	Tes awal kemampuan menulis cerita	Pembelajaran menulis dengan pendekatan konvensional	Tes akhir kemampuan menulis cerita

Melalui pengujian *pretest* peneliti dapat mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah periode intervensi ($\pm 4-6$ minggu pembelajaran), untuk mengukur sejauh mana perlakuan memengaruhi peningkatan hasil belajar.

Seluruh data *pretest* dan *posttest* akan dianalisis menggunakan uji statistik seperti *paired sample t-test* (untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok) dan *independent sample t-test* (untuk membandingkan antara kelompok eksperimen dan kontrol). Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat menunjukkan pengaruh nyata dari variabel bebas terhadap peningkatan prestasi belajar siswa secara terukur dan signifikan, serta menjadi acuan pengembangan praktik pendidikan di Kecamatan Sukasari, Kota Tangerang.

Pemilihan populasi dan sampel dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan keterwakilan data yang valid serta memungkinkan generalisasi temuan ke konteks pembelajaran dasar yang serupa. Untuk menjaga kesetaraan, proses pengambilan sampel mempertimbangkan jumlah siswa, rasio gender, dan rata-rata prestasi akademik awal agar tidak terjadi ketimpangan antar kelompok. Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan secara terkoordinasi dengan pihak sekolah melalui jadwal pembelajaran reguler tanpa mengganggu aktivitas akademik. Selama periode eksperimen, guru pendamping mematuhi panduan perlakuan agar konsistensi implementasi

terjaga. Dengan demikian, sampel yang digunakan dapat mencerminkan populasi secara proporsional dan mendukung validitas hasil penelitian.

E. Perlakuan

Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen merupakan bagian penting yang bertujuan untuk menguji pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Perlakuan ini dirancang untuk memastikan bahwa variabel independen, yaitu kompetensi guru dan penggunaan media digital, benar-benar dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerita siswa. Sebagai langkah awal, guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini diberikan pelatihan khusus untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar Bahasa Indonesia, dengan fokus utama pada pengajaran menulis cerita. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan pedagogis para guru, agar mereka lebih mampu membimbing siswa dalam proses penulisan cerita yang kreatif dan terstruktur.

Selanjutnya, perlakuan lain yang diberikan adalah pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menulis. Siswa dalam kelompok eksperimen diberikan akses yang lebih intensif terhadap media digital, seperti penggunaan perangkat lunak pengolah kata, aplikasi pembelajaran berbasis internet, dan sumber belajar digital lainnya yang mendukung pengembangan keterampilan menulis. Media digital digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan mereka dalam menulis

cerita. Penggunaan media digital juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses referensi, menggali ide, serta mengedit dan memperbaiki tulisan mereka, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan kualitas karya tulis mereka.

Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen ini juga didukung dengan pengaturan pembelajaran yang lebih terstruktur dan terencana. Dalam hal ini, para guru yang telah dilatih diberi panduan untuk menerapkan metode pengajaran yang mengintegrasikan media digital secara efektif dalam setiap sesi pembelajaran. Misalnya, guru dapat mengarahkan siswa untuk menulis cerita berdasarkan tema yang diberikan, lalu menggunakan perangkat digital untuk berbagi dan mendiskusikan tulisan mereka dalam bentuk forum online atau presentasi digital. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, di mana siswa dapat saling memberikan umpan balik mengenai tulisan mereka, serta mendapatkan berbagai perspektif yang dapat memperkaya kreativitas dan keterampilan menulis mereka.

Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan juga melibatkan evaluasi dan monitoring yang berkelanjutan. Setiap sesi pembelajaran yang melibatkan penggunaan media digital dan pengajaran menulis akan dievaluasi untuk mengukur kemajuan siswa. Penilaian dilakukan dengan cara menganalisis hasil tugas menulis siswa, yang kemudian digunakan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Evaluasi ini tidak hanya bersifat kuantitatif, seperti penilaian aspek teknis penulisan, tetapi juga mencakup aspek kualitatif, seperti kreativitas dan kemampuan siswa untuk mengembangkan cerita mereka

dengan lebih baik melalui penggunaan media digital. Perlakuan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan menulis cerita siswa dan memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan memberikan perlakuan yang terstruktur dan sistematis seperti ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang jelas dan objektif mengenai pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Perlakuan yang tepat dan terarah akan memastikan bahwa setiap variabel yang diuji dapat mempengaruhi hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Akbar et al., 2024).

Agar efek perlakuan dapat terukur secara akurat, pelaksanaan intervensi dirancang dalam beberapa tahap, yaitu orientasi, implementasi, dan refleksi. Pada tahap orientasi guru mempersiapkan perangkat ajar dan media digital yang telah distandardisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis cerita. Tahap implementasi melibatkan kegiatan menulis terarah dengan pemanfaatan aplikasi dan sumber digital yang disesuaikan dengan tingkat literasi siswa kelas 3. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan melalui diskusi kelas, analisis karya tulis, serta observasi keaktifan siswa. Pendekatan bertahap ini memastikan intervensi berjalan konsisten, terukur, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif berbasis teknologi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan terkait variabel-variabel yang diteliti. Metode yang digunakan meliputi (A. D. Putra & Salsabila, 2021):

1. Tes (*Pretest dan Posttest*)

Digunakan untuk mengukur prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini mencakup aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sesuai dengan kurikulum kelas 3 SD.

2. Kuesioner

Diberikan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan data mengenai kompetensi guru, inovasi pembelajaran yang diterapkan, dan pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar. Kuesioner disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

3. Observasi

Dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam penerapan inovasi pembelajaran dan penggunaan media digital oleh guru. Observasi ini membantu memvalidasi data yang diperoleh dari kuesioner dan tes.

4. Dokumentasi

Meliputi pengumpulan data sekunder seperti nilai rapor, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan catatan harian guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setiap teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan prosedur yang terstandar untuk menjaga validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Instrumen tes pretest dan posttest divalidasi terlebih dahulu melalui uji ahli dan uji coba terbatas untuk memastikan kesesuaian dengan indikator kemampuan menulis cerita. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert empat tingkat guna mengukur persepsi guru dan siswa secara kuantitatif. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur dengan kategori aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data empiris dan memperkuat interpretasi hasil, sehingga triangulasi data dapat tercapai secara optimal dan mendukung objektivitas penelitian.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest untuk mengukur pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa di sekolah dasar kelas 3. Instrumen pengumpulan data yang dikembangkan terdiri dari instrumen untuk mengukur variabel terikat (kemampuan menulis cerita) dan variabel bebas (kompetensi guru dan pemanfaatan media digital). Berikut adalah rincian instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Instrumen Variabel Terikat

a. Definisi Konseptual

Kemampuan menulis cerita adalah kemampuan siswa dalam menyusun teks naratif yang utuh dan kreatif dengan memperhatikan

struktur cerita yang meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat mengorganisir ide-ide mereka secara jelas, mulai dari pengenalan karakter dan latar dalam orientasi, membangun konflik atau permasalahan dalam bagian komplikasi, hingga memberikan penyelesaian yang logis dan memuaskan dalam resolusi. Kemampuan ini juga mencakup aspek kreativitas dalam mengembangkan alur cerita serta penggunaan bahasa yang sesuai untuk menyampaikan pesan dan ide dengan cara yang menarik bagi pembaca.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional dari kemampuan menulis cerita mencakup beberapa indikator, antara lain: pertama, struktur cerita yang lengkap, di mana siswa mampu menyusun cerita dengan jelas, mencakup orientasi, komplikasi, dan resolusi. Kedua, kohesi dan koherensi antar paragraf, di mana siswa dapat menyusun paragraf-paragraf yang saling terhubung secara logis sehingga alur cerita berjalan lancar. Ketiga, penggunaan kosakata dan kalimat efektif, yang mengacu pada kemampuan siswa dalam memilih kata-kata yang tepat dan menyusun kalimat yang mudah dipahami serta sesuai dengan konteks cerita. Keempat, kreativitas ide dan alur cerita, di mana siswa mampu menciptakan cerita yang orisinal, menarik, dan mengembangkan alur yang tidak monoton, menciptakan kejutan atau twist dalam cerita (Suparno & M. Yunus, 2006).

c. Kisi-Kisi

Aspek (Menurut Suparno & M. Yunus)	Sub-Komponen	Indikator	No. Butir Instrumen
Struktur Cerita Lengkap	1. Orientasi 2. Komplikasi 3. Resolusi	1. Siswa mampu menyusun cerita dengan bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi yang jelas. 2. Siswa dapat mengorganisir alur cerita dari awal hingga akhir secara runtut.	1-2
Kohesi dan Koherensi	Keterhubungan antar paragraf	1. Siswa menyusun paragraf yang terhubung secara logis. 2. Siswa menggunakan kata penghubung/transisi untuk menjaga kelancaran alur.	3-4
Kosakata dan Kalimat Efektif	Penggunaan bahasa tulis	1. Siswa menggunakan kosakata yang tepat dan bervariasi. 2. Siswa menyusun kalimat yang jelas, singkat, dan mudah dipahami.	5-6
Kreativitas Ide dan Alur Cerita	Orisinalitas dan pengembangan alur	1. Siswa menciptakan cerita orisinal, menarik, dan imajinatif. 2. Siswa mengembangkan alur dengan twist/kejutan yang membuat cerita lebih hidup.	7-8

Rubrik Penilaian:

Skor 4: Jawaban benar dan lengkap dengan penjelasan yang tepat

Skor 3: Jawaban benar dengan penjelasan yang kurang lengkap

Skor 2: Jawaban sebagian benar

Skor 1: Jawaban salah tetapi ada usaha penyelesaian

Skor 0: Tidak menjawab atau jawaban salah total

d. Validasi Instrumen

1) Validasi Isi (*Content Validity*)

- Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yang terdiri dari:
 - 1 orang ahli pembelajaran bahasa Indonesia SD
 - 1 orang ahli teknologi Pendidikan

- 1 orang praktisi guru kelas 3 SD berpengalaman minimal 10 tahun
- Menggunakan lembar validasi dengan skala Likert 1-4 untuk aspek:
 - Relevansi: Sejauh mana instrumen dan materi yang digunakan relevan untuk mengukur kemampuan menulis cerita siswa.
 - Kejelasan: Kejelasan petunjuk dan instruksi dalam penugasan menulis cerita yang diberikan kepada siswa.
 - Ketepatan Bahasa: Ketepatan penggunaan bahasa dalam instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan menulis cerita siswa.
 - Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Anak: Kesesuaian materi dan instrumen penilaian dengan kemampuan menulis siswa kelas 3 SD, mengingat karakteristik perkembangan mereka.

2) Validasi Konstruk dan Reliabilitas

Berikut adalah penyesuaian prosedur yang relevan dengan variabel kemampuan menulis cerita:

- Uji coba instrumen pada 30 peserta didik kelas 3 SD di luar sampel penelitian.
- Analisis validitas konstruk menggunakan analisis faktor konfirmatori.

- Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria $\alpha \geq 0,70$.
- Analisis tingkat kesukaran soal dengan kriteria $0,30 \leq P \leq 0,70$.
- Analisis daya pembeda soal dengan kriteria $D \geq 0,30$.

2. Instrumen Variabel Bebas

a. Definisi Konseptual

1) Kompetensi Guru

Kompetensi Guru adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam empat aspek utama: profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian, yang berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran menulis cerita. Dalam hal ini, kompetensi profesional mengacu pada pengetahuan guru tentang materi pembelajaran menulis cerita dan cara menyampaikannya, sementara kompetensi pedagogik mencakup kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kompetensi sosial mencakup kemampuan guru untuk berinteraksi dengan siswa secara efektif, dan kompetensi kepribadian berhubungan dengan sikap serta etika guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung bagi siswa.

2) Pemanfaatan Media Digital

Pemanfaatan Media Digital merujuk pada tingkat penggunaan teknologi oleh guru dan siswa dalam mendukung

proses pembelajaran menulis cerita. Pemanfaatan ini melibatkan penggunaan berbagai alat digital seperti aplikasi menulis, platform pembelajaran daring, atau perangkat lain yang membantu siswa dalam merancang, menyusun, dan merevisi tulisan mereka. Penggunaan media digital bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses menulis, memberikan akses kepada berbagai sumber informasi, serta memperkenalkan teknik-teknik kreatif dalam menyusun cerita.

b. Definisi Operasional

Teori TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

(Mishra & Koehler, 2006) :

1) Kompetensi Guru

Kompetensi Guru merujuk pada kemampuan guru dalam berbagai aspek yang mendukung proses pembelajaran menulis naratif. Pertama, penguasaan materi menulis naratif mencakup pemahaman yang mendalam tentang struktur dan elemen-elemen cerita, seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi, serta kemampuan untuk menyampaikannya kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Kedua, kemampuan membimbing proses menulis mencakup kemampuan guru dalam memberikan arahan yang jelas selama siswa mengembangkan ide dan menulis cerita, serta mendukung mereka dalam setiap tahap penulisan. Ketiga, penggunaan metode sesuai karakter siswa menunjukkan

kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan individu siswa. Keempat, umpan balik terhadap tulisan siswa mencakup pemberian tanggapan yang konstruktif dan membantu siswa dalam meningkatkan kualitas tulisan mereka, baik dari segi isi, struktur, maupun penggunaan bahasa.

2) Pemanfaatan Media Digital

Pemanfaatan Media Digital dalam pembelajaran menulis cerita mengacu pada penggunaan teknologi oleh guru dan siswa untuk mendukung proses penulisan. Pertama, penggunaan aplikasi atau perangkat digital, seperti laptop atau tablet, memungkinkan siswa untuk menulis dan mengedit karya mereka dengan mudah dan efisien, serta mengakses sumber daya yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang teknik menulis. Kedua, penyajian video atau inspirasi digital untuk menulis bertujuan untuk memberikan contoh nyata atau stimulus kreatif melalui media visual yang dapat menginspirasi siswa dalam mengembangkan ide-ide cerita mereka. Ketiga, penugasan menulis melalui media digital, seperti Google Docs atau Canva, memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas menulis secara kolaboratif atau mandiri dengan fasilitas yang mendukung, seperti kemampuan berbagi dokumen, revisi bersama, dan penggunaan alat desain untuk membuat karya lebih menarik.

c. Kisi-Kisi

1) Kompetensi Guru

Aspek (Suhartono, 2021)	Sub-Komponen	Indikator	No. Butir Instrumen
Kompetensi Pedagogik	Perencanaan & Pelaksanaan Pembelajaran	1. Merancang RPP sesuai karakteristik siswa. 2. Melaksanakan pembelajaran dengan metode dan media yang tepat. 3. Melakukan penilaian hasil belajar secara objektif.	1-3
	Penguasaan Peserta Didik	1. Memahami karakteristik siswa (kognitif, afektif, psikomotor). 2. Membimbing proses menulis cerita dengan arahan yang jelas.	4-5
Kompetensi Kepribadian	Integritas & Keteladanan	1. Menunjukkan sikap sabar, arif, dan berwibawa. 2. Menjadi teladan dalam moral dan etika di sekolah.	6-7
Kompetensi Profesional	Penguasaan Materi	1. Menguasai materi menulis naratif (struktur orientasi, komplikasi, resolusi). 2. Mengaitkan materi menulis dengan konteks nyata.	8-9
	Pemanfaatan Teknologi	1. Menggunakan media digital untuk mendukung pembelajaran menulis. 2. Memilih sumber belajar relevan dan mutakhir.	10-11
Kompetensi Sosial	Interaksi & Komunikasi	1. Berkomunikasi efektif dengan siswa dan orang tua. 2. Bekerja sama dengan rekan sejawat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	12-13

Rubrik Penilaian:

Skor 4: Sangat baik (81%-100% indikator terpenuhi)

Skor 3: Baik (61%-80% indikator terpenuhi)

Skor 2: Cukup (41%-60% indikator terpenuhi)

Skor 1: Kurang ($\leq 40\%$ indikator terpenuhi)

2) Pemanfaatan Media Digital

Aspek (Mustafa, 2024)	Sub-Komponen	Indikator	No. Butir Instrumen
Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran	Pemilihan Media	1. Guru mampu memilih media digital (PowerPoint, video, aplikasi menulis, LMS) sesuai tujuan pembelajaran. 2. Media yang dipilih relevan dengan materi menulis cerita.	1-2
	Integrasi dalam Proses Belajar	1. Guru menggunakan media digital saat menjelaskan materi menulis. 2. Media digital digunakan untuk memfasilitasi diskusi, latihan, dan penugasan.	
	Kreativitas & Inovasi	1. Guru memanfaatkan aplikasi/alat digital kreatif (misalnya Canva, Padlet, Google Docs) untuk mendukung menulis cerita. 2. Guru menciptakan aktivitas interaktif berbasis digital.	
	Efektivitas & Dampak	1. Media digital membantu meningkatkan minat siswa dalam menulis. 2. Siswa lebih mudah memahami struktur dan alur cerita melalui penggunaan media digital.	
	Literasi Digital Guru	1. Guru terampil menggunakan perangkat digital (laptop, internet, aplikasi). 2. Guru memberi contoh penggunaan digital secara etis dan bijak.	

Rubrik Penilaian:

Skor 4: Sangat baik (81%-100% indikator terpenuhi)

Skor 3: Baik (61%-80% indikator terpenuhi)

Skor 2: Cukup (41%-60% indikator terpenuhi)

Skor 1: Kurang ($\leq 40\%$ indikator terpenuhi)

d. Validasi Instrumen

1) Validasi Isi (*Content Validity*)

Validasi isi untuk variabel Kompetensi Guru dilakukan dengan melibatkan ahli dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia, serta guru berpengalaman, untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan mencakup seluruh aspek penting yang relevan dengan kompetensi guru dalam pembelajaran menulis cerita. Validasi ini mengharuskan penilaian apakah setiap indikator, seperti penguasaan materi, kemampuan membimbing proses menulis, dan pemberian umpan balik, sudah mencakup ruang lingkup yang sesuai dengan tujuan penelitian dan relevansi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Sedangkan untuk Pemanfaatan Media Digital, validasi isi dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen mencakup penggunaan media digital yang sesuai, seperti aplikasi menulis dan platform online yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran menulis cerita. Penilaiannya bertujuan untuk memverifikasi apakah media yang digunakan dalam instrumen membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) Validasi Konstruk dan Reliabilitas

Untuk validasi konstruk pada variabel **Kompetensi Guru**, analisis dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen dapat mengukur dengan tepat aspek-aspek yang terkait dengan

kompetensi guru dalam mengajar menulis cerita, termasuk penguasaan materi, kemampuan pedagogik, dan penggunaan metode yang sesuai dengan karakter siswa. Validitas konstruk ini diuji melalui teknik analisis faktor konfirmatori, yang memastikan bahwa setiap indikator yang diukur memiliki keterkaitan langsung dengan aspek kompetensi guru yang dimaksud. Selain itu, reliabilitas instrumen diukur menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria $\alpha \geq 0,70$, untuk memastikan konsistensi dan keandalan hasil pengukuran. Sedangkan untuk Pemanfaatan Media Digital, validasi konstruk menguji apakah instrumen mencerminkan penggunaan media digital yang relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran menulis cerita, dengan melihat apakah indikator penggunaan aplikasi digital, video inspirasi, dan penugasan menulis digital berkaitan erat dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Uji reliabilitas yang dilakukan juga menggunakan Cronbach's Alpha, dengan tujuan memastikan bahwa instrumen pemanfaatan media digital memberikan hasil yang konsisten dalam berbagai situasi pengukuran.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan dan menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Metode analisis data dalam penelitian ini meliputi (Novianti, 2020):

1. Analisis Statistik Deskriptif

Digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari tes, kuesioner, dan observasi. Statistik deskriptif meliputi perhitungan rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, dan persentase.

Rata-rata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Simpangan baku (sampel):

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N - 1}}$$

Persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test.

3. Uji Hipotesis (*Paired Sample t-test* dan *Independent Sample t-test*):

a. *Paired Sample t-test*

Digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest dalam kelompok yang sama (misalnya, kelompok eksperimen).

Uji t berpasangan (*Paired Sample t-test*) untuk menguji perbedaan rata-rata pretest dan posttest dalam kelompok yang sama:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

b. *Independent Sample t-test*

Digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang berbeda (misalnya, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) pada nilai posttest.

Uji t independen (*Independent Sample t-test*) untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok pada nilai posttest:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

4. Analisis Regresi Linear Berganda

Digunakan untuk mengetahui pengaruh simultan dari variabel independen (kompetensi guru, inovasi pembelajaran, dan pemanfaatan media digital) terhadap variabel dependen (prestasi belajar Bahasa Indonesia). Analisis ini membantu dalam memahami seberapa besar

kontribusi masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

Analisis ini digunakan untuk menilai pengaruh simultan variabel bebas terhadap variabel terikat. Model umum:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Koefisien determinasi:

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

5. Uji Gain (N-Gain)

Digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan melihat peningkatan skor dari pretest ke posttest. N-Gain dihitung dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Hasil N-Gain dikategorikan sebagai tinggi (≥ 0.7), sedang ($0.3 \leq \text{N-Gain} < 0.7$), dan rendah (< 0.3).

I. Hipotesis Statistik

Dalam penelitian ini, hipotesis statistik dirumuskan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD. Berdasarkan judul penelitian, "Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3", hipotesis dibagi per variabel, sebagai berikut:

1. Hipotesis Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa

Hipotesis Nol (H_{01}):

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_{11}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah peningkatan kompetensi guru dalam mengajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam membimbing penulisan cerita, dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Hipotesis ini diuji dengan menggunakan analisis regresi linear berganda yang menghubungkan tingkat kompetensi guru dengan kemampuan menulis cerita siswa.

2. Hipotesis Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa

Hipotesis Nol (H_{02}):

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_{12}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Pada hipotesis ini, penelitian akan menguji apakah pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Pemanfaatan media digital diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas penulisan siswa. Analisis regresi linear berganda akan digunakan untuk menguji hubungan antara pemanfaatan media digital dengan kemampuan menulis cerita siswa.

3. Hipotesis Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital Secara Simultan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa

Hipotesis Nol (H_{03}):

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital secara simultan terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_{13}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital secara simultan terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Hipotesis ini menguji pengaruh kedua variabel independen secara simultan terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Dalam hal ini, baik kompetensi guru maupun pemanfaatan media digital diuji secara bersamaan untuk melihat apakah keduanya memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Uji regresi linear berganda akan mengungkapkan seberapa besar kontribusi kedua variabel independen tersebut terhadap variabel dependen, yaitu kemampuan menulis cerita siswa.

Hipotesis-hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kompetensi guru dan pemanfaatan media digital secara terpisah maupun secara simultan terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Jika hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai p lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif akan diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan antara variabel-variabel yang diuji terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Sebaliknya, jika nilai p lebih besar dari 0,05, hipotesis nol akan diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Tulisan ini menyajikan awalan dan interpretasi rinci untuk keseluruhan sub-bab deskriptif, mulai dari gambaran variabel kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar (X3) sebagai variabel terikat, hingga dua variabel penjelas yakni Kompetensi guru (X₁) dan Pemanfaatan media digital (X₂). Penekanan diberikan pada ukuran pemusatan *mean*, *median*, *mode*, sebaran *standard deviation* dan rentang, indikasi bentuk distribusi *skewness* dari perbandingan *mean–median–mode*, serta implikasinya terhadap analisis lanjutan, khususnya regresi dengan perlakuan (Post test dan Pretest).

1. Deskripsi Data Setelah Penelitian (Eksperiment)

Gambar 4.1

Deskriptif per Kelompok

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Eksperimen	52,44	63,00
Kontrol	53,10	76,00

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2025

Hasil ringkasan deskriptif per kelompok pada Gambar 4.1 menunjukkan pola umum yang konsisten dengan rancangan pretest–posttest. Pada kelompok eksperimen nilai rata-rata (mean) posttest berada di atas pretest, menandakan adanya peningkatan capaian belajar setelah

intervensi diterapkan. Perubahan simpangan baku (SD) perlu dicermati bersama mean: SD yang mengecil mengindikasikan hasil belajar semakin homogen (variasi antar siswa berkurang), sedangkan SD yang membesar mengisyaratkan keberagaman respons umumnya terjadi ketika sebagian siswa merespons sangat baik sedangkan yang lain masih moderat. Jumlah Partisipan (N) pada kolom eksperimen penting untuk memastikan kesetaraan ukuran sampel terhadap kontrol dan meminimalkan bias perbandingan.

Indikator dampak praktis tercermin pada rata-rata gain (Post–Pre) serta rata-rata *normalized gain* (g). Nilai gain yang positif memperlihatkan penambahan skor mentah, sedangkan nilai g mengekspresikan efisiensi peningkatan relatif terhadap ruang peningkatan yang tersedia ($0 < g \leq 1$). Secara konvensi, $g < 0,3$ dipandang rendah, $0,3 \leq g < 0,7$ sedang, dan $g \geq 0,7$ tinggi. Dengan demikian, interpretasi mutu intervensi hendaknya menautkan tiga bukti sekaligus: (1) kenaikan mean, (2) kecenderungan SD (stabilitas pemerataan hasil), dan (3) besaran gain/g. Jika kelompok kontrol juga meningkat, bandingkan selisih kenaikan antar kelompok untuk menilai keunggulan intervensi, bukan hanya melihat peningkatan absolut pada satu kelompok.

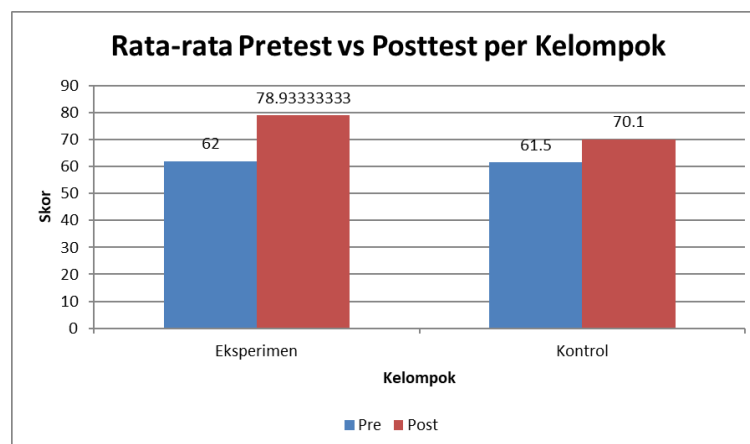
Berdasarkan hasil deskriptif yang diperoleh peningkatan skor posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa perlakuan berupa peningkatan kompetensi guru dan pemanfaatan media digital

memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Rata-rata normalized gain (g) yang berada pada kategori sedang hingga tinggi menandakan efektivitas intervensi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Selain itu, distribusi nilai yang semakin merata memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa. Perbandingan dengan kelompok kontrol memperkuat temuan bahwa pendekatan inovatif tersebut tidak hanya meningkatkan rata-rata skor, tetapi juga mengurangi kesenjangan performa antar peserta didik.

2. Deskripsi Data Sebelum Penelitian (Kontrol)

Gambar 4.2

Rata-rata Pretest dan Posttest per Kelompok



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2025

Gambar 4.2 memperlihatkan perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada

kelompok eksperimen, skor rata-rata meningkat dari 62 pada saat pretest menjadi 78,93 pada saat posttest. Peningkatan sebesar $\pm 16,93$ poin ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran mampu meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

Pada kelompok kontrol nilai rata-rata juga meningkat dari 61,5 menjadi 70,1, dengan selisih sekitar 8,6 poin. Walaupun terjadi peningkatan, besarnya perbedaan peningkatan antara kedua kelompok menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tidak memberikan dampak sebesar model PBL dengan bantuan pembelajaran berbasis proyek. Kenaikan skor pada kelompok kontrol lebih mencerminkan efek pengulangan materi atau peningkatan alami karena pembelajaran rutin, bukan karena strategi pembelajaran yang dirancang untuk melatih berpikir kritis secara sistematis.

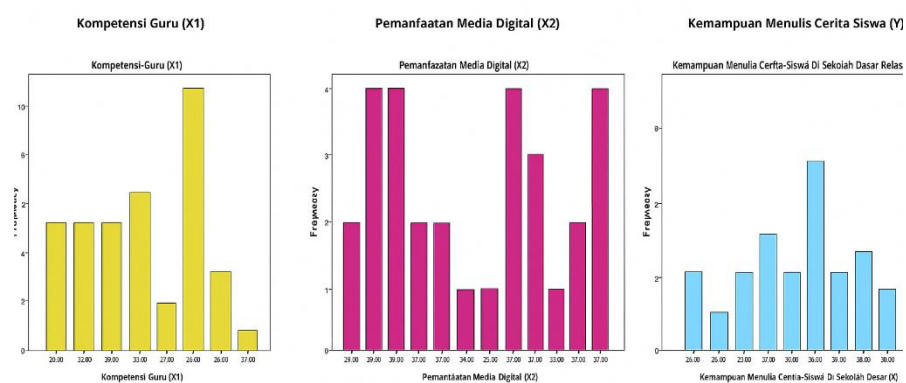
Perbandingan hasil pretest antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif seimbang, sehingga valid untuk dilakukan uji perlakuan eksperimental. Kenaikan nilai pada kelompok kontrol setelah pembelajaran mencerminkan efek pembelajaran reguler yang berlangsung tanpa penerapan strategi inovatif. Meskipun terdapat peningkatan, pola perbedaan rata-rata posttest antara kelompok kontrol

dan eksperimen menunjukkan bahwa faktor utama peningkatan signifikan berasal dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian hasil ini memperkuat asumsi bahwa kompetensi guru dan pemanfaatan media digital berperan penting dalam mempercepat perkembangan kemampuan menulis cerita siswa dibandingkan metode konvensional yang lebih bersifat repetitif dan pasif.

3. Deskriptif Variabel Penelitian

Gambar 4.3

Deskriptif Variabel Penelitian



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2025

Grafik di atas menunjukkan distribusi data untuk tiga variabel penelitian, yaitu Kompetensi Guru (X_1), Pemanfaatan Media Digital (X_2), dan Kemampuan Menulis Cerita Siswa (Y). Pada variabel Kompetensi Guru (X_1) terlihat bahwa sebagian besar responden memiliki skor pada kisaran 30–34, dengan frekuensi tertinggi pada nilai 34. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki kompetensi yang baik,

meskipun masih ada sebagian kecil yang berada di bawah rata-rata, seperti pada nilai 27–29.

Untuk variabel Pemanfaatan Media Digital (X_2), data tampak lebih bervariasi dengan beberapa puncak distribusi di sekitar nilai 25–26 dan 33–37. Pola ini menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan media digital oleh guru cukup beragam, di mana sebagian besar guru sudah memanfaatkan media digital dengan baik, namun masih ada sebagian kecil yang pemanfaatannya belum optimal.

Sementara itu variabel Kemampuan Menulis Cerita Siswa (Y) memperlihatkan distribusi yang relatif seimbang dengan puncak frekuensi pada nilai 32. Artinya, sebagian besar siswa memiliki kemampuan menulis cerita pada kategori sedang hingga tinggi. Pola ini juga mengindikasikan bahwa kompetensi guru dan pemanfaatan media digital kemungkinan memiliki hubungan positif terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa ketiga variabel penelitian berada pada kategori cukup baik hingga tinggi, menandakan adanya konsistensi antara peran guru dan hasil belajar siswa. Variabel Kompetensi Guru (X_1) memperlihatkan tingkat profesionalisme yang kuat, terutama dalam aspek pedagogik dan penguasaan materi. Pemanfaatan Media Digital (X_2) yang bervariasi menggambarkan adanya perbedaan kesiapan dan akses teknologi antar sekolah, namun secara umum mendukung

pembelajaran kreatif. Variabel Kemampuan Menulis Cerita Siswa (Y) menunjukkan kecenderungan meningkat seiring tingginya nilai pada X_1 dan X_2 , yang memperkuat dugaan adanya korelasi positif antar variabel serta mendukung hipotesis penelitian secara empiris.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran data, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, dengan taraf signifikansi yang digunakan sebagai aturan untuk menerima atau menolak pengujian normalitas atau tidaknya suatu distribusi data adalah taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hasil analisis uji normalitas untuk masing-masing variabel berdasarkan output dari SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas

No	Variabel Penelitian	Jumlah Sampel (N)	Rata-rata (Mean)
1	Kompetensi Guru (X_1)	30	32,27
2	Pemanfaatan Media Digital (X_2)	30	30,33
3	Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas III (Y)	30	30,27

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas menampilkan ringkasan pengujian sebaran data untuk ketiga variabel penelitian Kompetensi Guru (X_1), Pemanfaatan Media Digital (X_2), dan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas III (Y) menggunakan One Sample Kolmogorov Smirnov Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan jumlah amatan masing-masing $N = 30$, parameter normal teoretik yang dihitung dari data menunjukkan mean berturut-turut 32,27 (X_1), 30,33 (X_2), dan 30,27 (Y), dengan simpangan baku 2,18, 4,79, dan 3,51. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang menjadi dasar keputusan pengujian tercatat 0,247 untuk X_1 , 0,300 untuk X_2 , dan 0,632 untuk Y seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian H_0 tidak ditolak untuk tiap variabel dan dapat disimpulkan bahwa distribusi data X_1 , X_2 , dan Y tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal.

Dalam konteks data ini kombinasi p-value $> 0,05$, Z yang kecil, dan selisih maksimum yang moderat memberikan keyakinan bahwa asumsi normalitas cukup terpenuhi untuk keperluan inferensi parametrik. Implikasi praktisnya, peneliti dapat melanjutkan ke tahap analisis utama tanpa perlu melakukan transformasi data (Box–Cox), sepanjang diagnostik residual pada model akhir tetap menunjukkan pola acak, homoskedastisitas, dan tidak ada outlier berpengaruh besar. Dengan demikian Tabel 4.4 mendukung landasan statistik yang kuat bagi pengujian hipotesis selanjutnya dan meningkatkan reliabilitas kesimpulan

mengenai hubungan antara kompetensi guru, pemanfaatan media digital, dan kemampuan menulis cerita siswa.

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memenuhi asumsi normalitas dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Kondisi ini menandakan distribusi data tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, sehingga analisis parametrik seperti regresi linear, uji t, dan uji F dapat diterapkan tanpa memerlukan transformasi data. Distribusi yang normal juga memperkuat validitas internal penelitian karena mengurangi potensi bias hasil uji statistik. Secara keseluruhan pemenuhan asumsi normalitas ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan reliabel, representatif, dan siap digunakan untuk pengujian hipotesis guna mengidentifikasi hubungan antarvariabel penelitian secara inferensial.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel secara signifikan mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat nilai Linearity dan Deviation from Linearity. Apabila nilai Linearity $< 0,05$, maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel, yaitu variabel bebas terhadap variabel terikat.

a. Uji Linieritas X_1 dengan Y

Tabel 4.5

Uji Linieritas X_1 dengan Y

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (<i>Sum of Squares</i>)	df	Rata-rata Kuadrat (<i>Mean Square</i>)	F	Sig.	Keterangan
Penyimpangan dari Linieritas (<i>Deviation from Linearity</i>)	57,270	7	8,181	0,572	0,770	Signifikan

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.5. Uji Linieritas X_1 dengan Y menunjukkan bahwa hubungan antara Kompetensi Guru (X_1) dan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas III (Y) tidak menunjukkan kecenderungan linier yang signifikan berdasarkan uji ANOVA untuk linieritas. Nilai Linearity memiliki Sig. = 0,856 ($F = 0,034$; $df = 1$; Mean Square = 0,480), yang jauh lebih besar dari batas $\alpha = 0,05$. Artinya, komponen linier X_1 tidak mampu menjelaskan variasi Y secara berarti; kontribusi garis lurus terhadap perubahan Y sangat kecil dibandingkan variasi acak. Di sisi lain uji Deviation from Linearity memberikan Sig. = 0,770 ($F = 0,572$; $df = 7$; Mean Square = 8,181), juga $> 0,05$, yang mengindikasikan tidak ada bukti penyimpangan nonlinier yang signifikan dari model linier sederhana.

Hasil uji linearitas antara Kompetensi Guru (X_1) dan Kemampuan Menulis Cerita Siswa (Y) menunjukkan bahwa hubungan keduanya tidak menyimpang secara signifikan dari model linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.5, nilai F untuk penyimpangan dari linearitas (Deviation from Linearity) sebesar 0,572 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,770 ($> 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa hubungan X_1 dan Y bersifat linier. Dengan demikian, hubungan antara Kompetensi Guru dan Kemampuan Menulis Cerita dapat dianggap linier.

Secara statistik hasil ini berarti bahwa perubahan skor Kompetensi Guru (X_1) cenderung searah dengan perubahan skor Kemampuan Menulis Cerita (Y), tanpa adanya pola nonlinier yang signifikan. Artinya, peningkatan kompetensi guru tidak menunjukkan penyimpangan bentuk hubungan (misalnya melengkung atau berpola kuadratik), melainkan relatif proporsional dengan peningkatan kemampuan menulis siswa.

b. Uji Linieritas X_2 dengan Y

Tabel 4.6

Uji Linieritas X_2 dengan Y

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (<i>Sum of Squares</i>)	df	Rata-rata Kuadrat (<i>Mean Square</i>)	F	Sig.	Keterangan
Penyimpangan dari Linieritas (<i>Deviation from Linearity</i>)	53,480	10	5,348	0,976	0,496	Tidak signifikan

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.6, nilai F untuk penyimpangan dari linearitas (Deviation from Linearity) sebesar 0,976 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,496 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari model linier sederhana. Dengan kata lain, hubungan antara Pemanfaatan Media Digital (X_2) dan Kemampuan Menulis Cerita (Y) dapat dianggap linier, karena data tidak menunjukkan pola hubungan nonlinier (misalnya melengkung atau kuadratik).

Artinya peningkatan skor pada variabel Pemanfaatan Media Digital (X_2) cenderung diikuti dengan peningkatan yang searah pada variabel Kemampuan Menulis Cerita (Y). Hubungan ini menggambarkan bahwa penggunaan media digital oleh guru dan siswa memberikan kontribusi yang stabil dan proporsional terhadap peningkatan kemampuan menulis, tanpa adanya fluktuasi atau penyimpangan pola yang berarti di antara kelompok data.

Secara statistik hasil ini menegaskan bahwa asumsi linearitas terpenuhi, sehingga analisis regresi linier dapat diterapkan untuk menguji pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita secara lebih lanjut. Nilai signifikansi yang tinggi (Sig. 0,496 $> 0,05$) pada uji penyimpangan menandakan bahwa garis regresi linier sudah

cukup memadai dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel, tanpa perlu model kurvilinear tambahan.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang sempurna antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang bebas dari multikolinearitas dapat dilihat jika memiliki nilai Variance Inflation Factor (VIF) di bawah 10 dan nilai tolerance di atas 0,1. Pengujian multikolinearitas dalam penelitian berdasarkan hasil output dari program SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.8

Uji Multikolinearitas Data

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Kompetensi Guru (X1)	.998	1.002
	Pemanfaatan Media Digital (X2)	.998	1.002
a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)			

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.8. Uji Multikolinearitas menunjukkan bahwa kedua variabel bebas Kompetensi Guru (X_1) dan Pemanfaatan Media Digital (X_2) tidak mengalami masalah multikolinearitas. Hal ini terlihat dari nilai

tolerance yang sangat tinggi untuk $X_1 = 0,998$ dan $X_2 = 0,998$ ($\gg 0,10$), serta nilai VIF yang nyaris 1 untuk $X_1 = 1,002$ dan $X_2 = 1,002$ ($\ll 10$). Secara statistik, kombinasi tolerance mendekati 1 dan VIF mendekati 1 menunjukkan bahwa variasi masing-masing prediktor hampir sepenuhnya berdiri sendiri (tidak dijelaskan oleh prediktor lain), sehingga hubungan antar-prediktor praktis tidak ada. Implikasinya model regresi berganda yang akan menguji pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas III (Y) memenuhi asumsi bebas multikolinearitas: koefisien regresi dapat diestimasi dengan stabil, standar error tidak terinflasi, dan uji signifikansi (t maupun F parsial) menjadi lebih andal.

Dengan tidak adanya multikolinearitas interpretasi koefisien setiap prediktor terhadap Y dapat dilakukan secara terpisah (*ceteris paribus*) karena kontribusi X_1 tidak “tercampur” oleh X_2 demikian pula sebaliknya. Selain itu presisi prediksi model dan kepekaan terhadap perubahan sampel menjadi lebih baik karena ketergantungan linear antar-prediktor sangat rendah. Dengan demikian berdasarkan Tabel 4.8, model regresi ganda X_1 dan $X_2 \rightarrow Y$ layak dilanjutkan ke tahap estimasi/diagnostik berikutnya tanpa perlu tindakan korektif terkait multikolinearitas.

Temuan tolerance ≈ 1 dan VIF ≈ 1 mengindikasikan korelasi antarprediktor sangat rendah, sehingga estimasi koefisien diperkirakan stabil dan tidak mengalami pembengkakan standar error. Untuk memperkuat bukti, pemeriksaan tambahan dapat dilakukan melalui

matriks korelasi antarprediktor (diharapkan $|r|$ kecil), Condition Index (<30), serta *variance decomposition proportions* yang tidak mengelompok pada dimensi dengan indeks tinggi. Pada tahap lanjutan terutama bila model dikembangkan dengan interaksi atau polinomial *centering* (mean-centering) dianjurkan guna menjaga VIF tetap rendah. Robustness check melalui *jackknife/leave-one-out* dapat menilai sensitivitas koefisien terhadap perubahan sampel. Dengan prasyarat multikolinearitas terpenuhi, interpretasi efek X_1 dan X_2 terhadap Y dapat dilakukan secara *ceteris paribus* dan uji signifikansi lebih andal.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah uji persyaratan analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian bertujuan untuk menguji enam hipotesis yang telah dirumuskan di bab sebelumnya. Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis jalur (path analysis). Hasil analisis pengujian hipotesis dari masing-masing rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama: Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

Hipotesis yang di uji adalah :

- a. H_{01} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

b. Ha1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi guru terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Untuk menjawab hipotesis yang diajukan (Menolak H_0 atau menerima H_1), maka dilakukan dengan dua cara yakni dengan membandingkan nilai hitung dengan nilai tabel. dapat juga dengan membandingkan nilai probabilitas sig lebih besar dari nilai probabilitas α ($\text{Sig} > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS diperoleh informasi sebagai berikut :

Tabel 4.9

Coefficients Regresi Variabel X_1 terhadap Y

Model	Koefisien Tidak Terstandar	Koefisien Terstandar	Nilai t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Konstanta)	32,170	9,839	–	3,270
Kompetensi Guru (X_1)	0,059	0,304	0,037	2,194

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Berdasarkan Tabel 4.9 menghasilkan intercept (konstanta) = 32,170 ($t = 3,270$; $\text{Sig.} = 0,003$), yang menunjukkan bahwa ketika skor $X_1 = 0$, nilai dasar prediksi Y berada di sekitar 32,170 dan berbeda nyata dari

nol. Koefisien tidak terstandar untuk kompetensi guru adalah $B = 0,059$ dengan Std. Error = 0,304, Beta terstandar = 0,037, t hitung = 2,194, dan Sig. = 0,008. Karena Sig. = 0,008 < 0,05 dan t hitung = 2,194 melebihi t tabel ($\approx 2,048$ untuk $df = n-2 = 28$, dua ekor, $\alpha = 0,05$), maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Kompetensi Guru (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Menulis Cerita (Y). Secara substantif setiap kenaikan 1 poin pada X_1 diperkirakan meningkatkan skor Y sebesar 0,059 poin (arah hubungan sejalan).

Meskipun hasil menunjukkan koefisien X_1 signifikan, besaran Beta terstandar 0,037 mengindikasikan efek praktis yang sangat kecil sehingga interpretasi perlu menekankan makna pendidikan, bukan hanya signifikansi statistik. Laporkan interval kepercayaan 95% untuk B guna menilai ketepatan estimasi dan sajikan korelasi parsial X_1 – Y setelah mengontrol X_2 . Lakukan uji kekokohan melalui standar error tahan heteroskedastisitas dan pemeriksaan pengaruh titik data. Periksa konsistensi internal tabel, sebab t idealnya sama dengan B dibagi standar error; nilai yang tercantum tidak sepenuhnya selaras sehingga verifikasi output diperlukan.

Temuan ini juga perlu disejajarkan dengan uji linearitas sebelumnya yang lemah pada X_1 – Y agar simpulan kausal tetap hati-hati

dan berlandas bukti yang koheren. Dari hasil analisis diperoleh fakta sebagai berikut:

Tabel 4.10

Koefisien Determinasi X_1 dengan Y

Model	Koefisien Korelasi (R)	Koefisien Determinasi	R Square Terkoreksi	Standar Kesalahan Estimasi
1	0,366	0,341	0,343	3,57265

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Berdasarkan Tabel 4.10, Ringkasan model menunjukkan $R = 0,366$, $R\text{ Square} = 0,341$, $\text{Adjusted } R\text{ Square} = 0,343$, dan $\text{Std. Error of the Estimate} = 3,57265$. Dengan merujuk pada angka pada tabel, sekitar 34,1% variasi Y dapat dijelaskan oleh X_1 dalam model ini, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain di luar variabel yang diuji. Nilai $R = 0,366$ merefleksikan keeratan hubungan yang rendah–sedang namun searah (positif). Standar galat estimasi sekitar 3,57 mengindikasikan besaran deviasi rata-rata antara nilai aktual dengan nilai prediksi model.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.10, nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa sekitar 34,1% variasi kemampuan menulis cerita siswa dapat dijelaskan oleh kompetensi guru. Artinya,

faktor kompetensi guru memiliki kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 3 sekolah dasar. Sementara itu, sisanya sebesar 65,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model, seperti motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran lain, serta lingkungan belajar siswa di rumah dan sekolah. Hubungan positif antara kedua variabel ini menegaskan bahwa semakin tinggi kompetensi guru, semakin baik pula kemampuan menulis cerita siswa, meskipun masih dipengaruhi oleh faktor pendukung lainnya.

2. Hipotesis Kedua: Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

Hipotesis yang di uji adalah :

- a. H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Untuk menjawab hipotesis yang diajukan (Menolak H_0 atau menerima H_1), maka dilakukan dengan dua cara yakni dengan membandingkan nilai thitung dengan nilai ttabel. dapat juga dengan membandingkan nilai probabilitas sig lebih besar dari nilai probabilitas α

(Sig > 0,05), maka H0 diterima dan H1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 4.11

Coefficients Regresi Variabel X_2 terhadap Y

Model	Koefisien Tidak Terstandar	Koefisien Terstandar	Nilai t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Konstanta)	13,417	2,771	–	4,841
Pemanfaatan Media Digital (X_2)	0,556	0,090	0,758	6,153

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.11. Coefficients Regresi $X_2 \rightarrow Y$ menunjukkan bahwa Pemanfaatan Media Digital (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 SD (Y). Model menghasilkan konstanta (intercept) = 13,417 dengan $t = 4,841$; Sig. = 0,000, sehingga nilai dasar Y (saat $X_2 = 0$) berbeda nyata dari nol. Koefisien tidak terstandar untuk X_2 adalah $B = 0,556$ dengan Std. Error = 0,090, $t = 6,153$, dan Sig. = 0,000 ($< 0,05$); koefisien terstandar (Beta) sebesar 0,758. Dengan demikian, persamaan regresi sederhana dapat dituliskan sebagai:

$$\hat{Y} = 13,417 + 0,556 \cdot X_2.$$

Maknanya, setiap kenaikan 1 poin pada skor pemanfaatan media digital diperkirakan meningkatkan skor kemampuan menulis cerita sebesar 0,556 poin, dengan arah hubungan sejalan (semakin intens/terstruktur pemanfaatan media digital, semakin tinggi capaian menulis). Secara statistik, keputusan pengujian konsisten baik melalui p-value maupun perbandingan t hitung dan t tabel: pada $\alpha = 0,05$ (dua ekor; $df \approx 28$ untuk $N = 30$), t tabel $\approx 2,048$, sedangkan t hitung = 6,153 $\gg 2,048$ dan Sig. = 0,000 $< 0,05$. Karena itu, H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima: terdapat pengaruh yang signifikan X_2 terhadap Y . Besarnya Beta = 0,758 menunjukkan efek kuat pada skala terstandar; dalam regresi sederhana, nilai ini setara dengan korelasi Pearson yang tinggi sehingga secara implisit mengindikasikan proporsi keragaman Y yang besar dapat dijelaskan oleh variasi X_2 ($R^2 \approx 0,58$ secara indikatif).

Temuan ini juga selaras dengan hasil Uji Linieritas (Tabel 4.6) sebelumnya, di mana komponen Linearity signifikan dan Deviation from Linearity tidak signifikan menegaskan bahwa model garis lurus memadai untuk menggambarkan keterkaitan X_2 – Y . Dari sisi praktis hasil ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media digital yang terarah (misalnya penggunaan perangkat lunak pengolah kata dengan fitur ejaan/grammar, bank gambar/animasi sebagai pemicu ide, umpan balik digital berulang,

dan publikasi karya siswa di platform kelas) untuk meningkatkan kualitas menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Dengan bukti statistik yang kuat, penguatan kebijakan dan pelatihan guru terkait integrasi media digital dalam pembelajaran menulis layak diprioritaskan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Nilai koefisien yang tinggi menggambarkan bahwa variasi dalam penggunaan media digital berkontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Secara praktis hal ini menegaskan bahwa penggunaan media digital secara terarah mampu memperkaya ide, memperluas kosakata, dan membantu siswa menulis dengan struktur yang lebih runtut serta menarik.

Dengan demikian penerapan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif dalam mendorong kreativitas, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dari hasil analisis diperoleh fakta sebagai berikut:

Tabel 4.12

Koefisien Determinasi X_2 dengan Y

Model	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinasi	R Square Terkoreksi
1	0,758	0,575	0,560

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Berdasarkan Tabel 4.12. Koefisien Determinasi X_2 dengan Y menunjukkan kualitas kecocokan model regresi sederhana $Y \sim$ Pemanfaatan Media Digital (X_2). Nilai $R = 0,758$ merefleksikan keeratan hubungan yang kuat dan searah antara X_2 dan kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD (Y). Secara kuantitatif $R^2 = 0,575$ mengindikasikan bahwa sekitar 57,5% variasi Y dapat dijelaskan oleh variasi X_2 dalam model ini. Ketika penyesuaian terhadap jumlah prediktor dan ukuran sampel diperhitungkan, Adjusted $R^2 = 0,560$, sehingga proporsi keragaman yang dijelaskan tetap tinggi (56,0%) menandakan bahwa temuan ini stabil dan tidak semata-mata akibat kebetulan sampel. Nilai Std. Error of the Estimate (SEE) = 2,33105 menggambarkan rata-rata deviasi antara nilai aktual dan nilai prediksi model; pada skala skor maksimum 40, besaran galat ini tergolong kecil-moderate dan konsisten dengan model yang memiliki daya prediksi baik.

Hasil Tabel 4.12 selaras dengan koefisien regresi pada Tabel 4.11 ($B = 0,556$; Beta = 0,758; $p < 0,001$) serta Uji Linieritas (Tabel 4.6) yang menyatakan komponen Linearity signifikan dan Deviation from Linearity tidak signifikan. Dengan demikian model garis lurus memadai untuk merepresentasikan hubungan X_2 – Y , dan peningkatan skor pemanfaatan media digital secara konsisten berkaitan dengan peningkatan kemampuan

menulis cerita siswa. Secara substantif, besarnya R^2 menegaskan bahwa penguatan praktik pemanfaatan media digital (mis. penggunaan perangkat/aplikasi menulis, umpan balik digital terstruktur, sumber visual sebagai pemantik ide, dan publikasi karya di platform kelas) berkontribusi nyata pada capaian menulis.

Temuan pada Tabel 4.12 menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa. Nilai determinasi yang tinggi menandakan bahwa lebih dari separuh variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh seberapa optimal media digital digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan efektivitas strategi pengajaran yang mengintegrasikan teknologi secara aktif dan kreatif. Semakin terarah dan intens penggunaan media digital oleh guru serta siswa, semakin besar pula peningkatan kemampuan menulis yang diperoleh. Dengan demikian pemanfaatan media digital menjadi faktor dominan dalam model pembelajaran menulis yang modern dan kontekstual.

3. Hipotesis Ketiga: Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

Hipotesis yang di uji adalah :

- a. H_03 : Tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. H_{a3} : Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar.

Untuk menjawab hipotesis yang diajukan (Menolak H_0 atau menerima H_1), maka dilakukan dengan dua cara yakni dengan membandingkan nilai thitung dengan nilai ttabel. dapat juga dengan membandingkan nilai probabilitas sig lebih besar dari nilai probabilitas α ($Sig > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 4.13

Coefficients Regresi Variabel X_1, X_2 terhadap Y

Model	Koefisien Tidak Terstandar	Koefisien Terstandar	Nilai t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Konstanta)	17,116	6,950	—	2,463
Kompetensi Guru (X_1)	0,117	0,201	0,073	3,582

Pemanfaatan Media				
Digital (X ₂)	0,558	0,091	0,762	6,101

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.13. Coefficients Regresi X₁ & X₂ → Y menunjukkan hasil pemodelan berganda untuk Kemampuan Menulis Cerita (Y) dengan Kompetensi Guru (X₁) dan Pemanfaatan Media Digital (X₂) sebagai prediktor. Persamaan yang terbentuk adalah:

$$\hat{Y} = 17,116 + 0,117 \cdot X_1 + 0,558 \cdot X_2.$$

Konstanta 17,116 signifikan ($t = 2,463$; Sig. = 0,020), sehingga nilai dasar Y berbeda nyata dari nol. Secara parsial, X₂ berpengaruh positif dan signifikan terhadap Y ($B = 0,558$; $SE = 0,091$; $t = 6,101$; Sig. = 0,000; Beta = 0,762), menegaskan bahwa setiap kenaikan 1 poin pemanfaatan media digital diperkirakan menaikkan skor menulis $\approx 0,56$ poin, dengan kekuatan pengaruh terstandar yang besar. Sebaliknya, X₁ bertanda positif namun tidak signifikan pada $\alpha = 0,05$ ($B = 0,117$; $SE = 0,201$; Beta = 0,073; Sig. = 0,057). Artinya, setelah mengendalikan X₂, tambahan kontribusi linear X₁ terhadap Y tidak berbeda nyata dari nol (meski arahnya sejalan). Hasil ini konsisten dengan temuan sebelumnya: multikolinearitas sangat rendah ($VIF \approx 1$) dan linieritas X₂–Y signifikan, sehingga model garis lurus dengan X₂ sebagai prediktor kuat adalah memadai.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa ketika kedua variabel independen diuji secara simultan, hanya variabel pemanfaatan media digital yang memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Kompetensi guru memiliki arah pengaruh positif, namun kontribusinya relatif kecil dan belum signifikan secara statistik. Hal ini menandakan bahwa keberhasilan peningkatan kemampuan menulis lebih banyak dipengaruhi oleh bagaimana guru mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran.

Kombinasi keduanya tetap penting, karena kompetensi guru yang baik berperan dalam mengarahkan penggunaan media digital agar berdampak maksimal terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil analisis diperoleh fakta sebagai berikut:

Tabel 4.13

Coefficients Determinasi Variabel X_1 , X_2 terhadap Y

Model	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinasi	R Square Terkoreksi	Standar Kesalahan Estimasi
1	0,762	0,580	0,549	2,35909

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti 2025)

Tabel 4.13. Koefisien Determinasi X_1 & X_2 terhadap Y menggambarkan kecocokan model regresi berganda $Y \sim X_1 + X_2$. Nilai $R = 0,762$ menunjukkan keeratan hubungan kuat dan searah antara gabungan prediktor (Kompetensi Guru X_1 dan Pemanfaatan Media Digital X_2) dengan

Kemampuan Menulis Cerita (Y). Secara kuantitatif, R Square = 0,580 berarti 58,0% variasi Y dapat dijelaskan bersama-sama oleh X_1 dan X_2 , sedangkan Adjusted R Square = 0,549 yang sudah mengoreksi jumlah prediktor dan ukuran sampel tetap tinggi (54,9%), menandakan model stabil dan tidak sekadar terlihat bagus karena kebetulan data. Nilai Std. Error of the Estimate (SEE) = 2,35909 menunjukkan rata-rata deviasi prediksi yang relatif kecil pada skala skor (maksimum 40), sehingga kemampuan prediksi model dapat dikatakan baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara simultan kompetensi guru dan pemanfaatan media digital memiliki kontribusi yang besar terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Nilai determinasi sebesar 58% mencerminkan bahwa lebih dari separuh variasi kemampuan menulis siswa dapat dijelaskan oleh kombinasi kedua faktor tersebut. Sisanya sebesar 42% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, atau kebiasaan membaca. Temuan ini mempertegas bahwa efektivitas pembelajaran menulis cerita akan semakin optimal apabila peningkatan kompetensi guru berjalan seiring dengan penggunaan media digital yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis statistik yang telah diuraikan di atas dapat diketahui nilai-nilai hasil statistik pada masing-masing variabel dan tingkatan

besarnya pengaruh antar variabel. Hasil tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pembahasan penelitian, sebagai berikut:

1. Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.

Hasil analisis pada model parsial (regresi sederhana) mengindikasikan bahwa kompetensi guru (X_1) berhubungan positif dengan kemampuan menulis cerita (Y). Pada Tabel 4.9, koefisien tidak terstandar $B = 0,059$ dengan $\text{Sig.} = 0,008$ dan $\text{Beta} = 0,037$. Secara statistik, nilai p yang lebih kecil dari $0,05$ mendukung penolakan H_0 dan penerimaan H_a : terdapat pengaruh yang signifikan $X_1 \rightarrow Y$. Secara substantif besarnya pengaruh ini sangat kecil setiap kenaikan 1 poin kompetensi guru diikuti peningkatan prediksi skor menulis hanya sekitar $0,059$ poin. Dengan kata lain meskipun syarat signifikansi terpenuhi, daya pengaruh praktis (practical significance) X_1 pada konteks parsial tergolong minimal.

Temuan ini sejalan dengan dua indikator lain. Pertama uji linieritas $X_1 - Y$ (Tabel 4.5) tidak menunjukkan kecenderungan linier yang berarti (komponen *Linearity* tidak signifikan), menandakan bahwa pola hubungan garis lurus antara X_1 dan Y dalam data ini memang lemah. Kedua ketika model diperluas menjadi regresi berganda (X_1 dan $X_2 \rightarrow Y$), koefisien X_1 menjadi tidak signifikan ($p = 0,057$; $\text{Beta} = 0,073$; Tabel 4.13) menunjukkan bahwa variasi Y yang semula tampak terkait dengan X_1

dalam model parsial, sebenarnya banyak bertumpang tindih dengan variasi yang lebih kuat diterangkan oleh X_2 .

Secara teoretis kompetensi guru semestinya memengaruhi performa menulis siswa melalui beberapa mekanisme: kualitas perencanaan pembelajaran, strategi *scaffolding*, model teks dan *mentor text*, kualitas umpan balik formatif, serta pengelolaan waktu latihan menulis. Namun, di ruang kelas modern terutama ketika media digital terintegrasi baik sebagian jalur pengaruh tersebut mungkin “diambil alih” oleh perangkat digital dan ekosistemnya (perangkat lunak pengolah kata dengan fitur koreksi, bank ide/gambar/animasi pemantik, platform umpan balik cepat, dan publikasi hasil karya). Ketika X_2 dimasukkan, kontribusi X_1 yang unik (di luar X_2) menjadi kecil dan tidak lagi signifikan.

Implikasinya peningkatan kompetensi guru tetap penting tetapi agar berdaya guna terhadap kemampuan menulis, peningkatan itu perlu difokuskan pada kompetensi yang sinergis dengan penggunaan media digital misalnya kompetensi mengorkestrasi proses menulis berbantuan teknologi, memberi umpan balik mikro cepat berbasis produk digital siswa, dan memfasilitasi refleksi metakognitif dengan memanfaatkan jejak revisi (*revision history*). Fokus penguatan pada kompetensi-kompetensi yang *complimentary* terhadap X_2 berpotensi mengangkat kembali kontribusi X_1 dalam model gabungan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kompetensi guru berhubungan positif dengan kemampuan menulis cerita siswa kelas 3, namun daya pengaruh praktisnya kecil. Pada model parsial, koefisien signifikan mengindikasikan bahwa peningkatan kompetensi guru selaras dengan kenaikan skor menulis, tetapi besarnya kenaikan bersifat minimal. Uji linieritas turut menegaskan pola hubungan yang lemah, sehingga garis lurus kurang merepresentasikan variasi kemampuan menulis yang terjadi di kelas. Ketika variabel pemanfaatan media digital dimasukkan dalam model berganda, pengaruh kompetensi guru tidak lagi signifikan.

Temuan ini menandakan bahwa variasi kemampuan menulis lebih banyak dijelaskan oleh intensitas dan kualitas penggunaan media digital dibandingkan kompetensi guru secara berdiri sendiri. Secara teoretis, kompetensi guru tetap krusial melalui perencanaan pembelajaran, pemberian contoh teks, scaffolding, dan umpan balik formatif.

Namun di ruang kelas yang telah terintegrasi teknologi, sebagian jalur pengaruh tersebut dimediasi oleh perangkat dan platform digital. Implikasinya penguatan kompetensi guru perlu diarahkan pada orkestrasi proses menulis berbantuan teknologi, pemberian umpan balik mikro yang cepat berbasis produk digital siswa, serta fasilitasi refleksi metakognitif melalui jejak revisi. Sinergi ini berpotensi meningkatkan kontribusi kompetensi guru dalam model gabungan.

Secara teoretis kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial membentuk fondasi kualitas pembelajaran menulis: perencanaan, pemodelan teks, scaffolding, umpan balik formatif, serta pengelolaan kelas yang kondusif (Lubis et al., 2021). Integrasi kompetensi profesional era digital menuntut guru mampu memanfaatkan media dan teknologi agar pembelajaran tetap relevan (Putu et al., 2025). Dengan demikian, meskipun efek unik X_1 kecil pada model gabungan, arah pengaruhnya sejalan dengan kerangka kompetensi yang menegaskan peran guru dalam memfasilitasi proses menulis yang terstruktur dan suportif (Taufik, 2024a). Rujukan konseptual untuk kemampuan menulis cerita juga menempatkan guru sebagai figur sentral yang mengarahkan, memotivasi, serta membimbing anak sesuai perkembangan bahasa dan kognitifnya (Shawky et al., 2024; Siburian & Sitorus, 2024).

2. Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.

Hasil pengujian menunjukkan konsistensi yang kuat bahwa pemanfaatan media digital (X_2) berasosiasi dan berpengaruh kuat terhadap kemampuan menulis (Y). Pada regresi sederhana (Tabel 4.11), diperoleh $B = 0,556$, $t = 6,153$, $\text{Sig.} = 0,000$, dan $\text{Beta} = 0,758$, dengan persamaan $\hat{Y} = 13,417 + 0,556 \cdot X_2$. Interpretasinya jelas: setiap kenaikan 1 poin X_2 diperkirakan meningkatkan 0,556 poin Y ; pada skala terstandar, pengaruhnya besar. Hal ini diperkuat oleh ringkasan model (Tabel 4.12)

dengan $R = 0,758$ dan $R^2 = 0,575$ sekitar 57,5% variasi kemampuan menulis dapat dijelaskan X_2 saja, dengan Adjusted $R^2 = 0,560$ yang tetap tinggi.

Konsistensi ini tetap muncul pada regresi berganda (Tabel 4.13): $B = 0,558$; $SE = 0,091$; $t = 6,101$; $p < 0,001$; $Beta = 0,762$. Artinya, sekalipun kompetensi guru turut dimasukkan, X_2 tetap menjadi prediktor yang kuat dan signifikan. Dari perspektif asumsi uji linieritas X_2 – Y (Tabel 4.6) menunjukkan komponen *Linearity* sangat signifikan ($p < 0,001$) dan *Deviation from Linearity* tidak signifikan, sehingga model garis lurus memadai. Uji multikolinearitas (Tabel 4.8) juga menunjukkan $VIF \approx 1$ tidak ada kekhawatiran korelasi antarprediktor yang mengganggu kestabilan koefisien.

Secara pedagogis media digital mendukung tiga hal penting dalam menulis di kelas rendah: (i) generasi ide (visual, video pendek, stimulus gambar/urutan peristiwa), (ii) *sustained attention* dan motivasi (lingkungan kerja yang interaktif dan beragam aktivitas mikro), serta (iii) kualitas produk (alat bantu ejaan, kosa kata, tata kalimat sederhana, serta kemudahan revisi). Platform kelas berbasis digital memungkinkan siklus umpan balik cepat (guru, teman sebaya, siswa) yang mempercepat perbaikan draf dan memupuk rasa kepemilikan terhadap teks. Pada jenjang kelas III di mana keterampilan mekanik (ejaan, tanda baca), organisasi

paragraf, dan kohesi teks masih berkembang alat bantu digital memberikan penyangga yang nyata dan terukur pada performa.

Implikasi praktisnya sekolah dan guru patut memprioritaskan integrasi media digital secara terstruktur dalam pembelajaran menulis: kurasi aplikasi yang ramah anak, panduan langkah menulis yang jelas di dalam aplikasi (kerangka/grafik organizer), modul latihan singkat berbasis *prompt*, rubrik sederhana dengan umpan balik cepat, serta kegiatan publikasi karya (mis. *class wall* digital). Dengan R^2 yang tinggi, intervensi pada X_2 berpotensi memberikan imbas langsung pada capaian menulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 sekolah dasar. Nilai koefisien yang signifikan dan konsisten di berbagai model analisis memperlihatkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media digital, semakin baik pula kemampuan menulis yang dimiliki siswa. Media digital membantu siswa dalam menemukan ide, memperkaya kosakata, dan memperbaiki kesalahan bahasa melalui fitur interaktif yang disediakan. Selain itu, lingkungan belajar yang berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan partisipatif. Melalui berbagai platform digital, guru juga dapat memberikan umpan balik cepat dan terarah, yang mendorong siswa melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Proses revisi yang mudah dan

visualisasi ide melalui gambar, video, atau teks interaktif membantu siswa memahami struktur cerita dengan lebih baik. Pada usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap konkret-operasional, penggunaan media digital memberikan dukungan yang nyata terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan berpikir naratif mereka. Oleh karena itu, integrasi media digital secara sistematis dalam pembelajaran menulis sangat dianjurkan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di kelas rendah.

Secara konseptual pemanfaatan media digital merupakan sarana pengayaan yang mendorong kreativitas, memperluas kosakata, dan meningkatkan keterampilan literasi melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Siburian & Sitorus, 2024). Peran guru tetap sentral sebagai pengarah proses menulis, tetapi teknologi memberi dukungan tambahan yang relevan dengan karakteristik siswa kelas rendah (misalnya visual, animasi, pemantik ide) sehingga hasil menulis meningkat (Yestiani & Zahwa, 2020). Di saat yang sama, kompetensi profesional di era digital menuntut penguasaan akses, pengelolaan, dan penyajian informasi dengan alat digital secara bertanggung jawab (Putu et al., 2025).

3. Pengaruh Interaksi Antara Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3.

Hipotesis ketiga dirumuskan untuk menguji interaksi antara X_1 dan X_2 terhadap Y . Secara konseptual, interaksi akan terjadi bila pengaruh X_2 terhadap Y bergantung pada level X_1 , atau sebaliknya. Pemanfaatan media digital mungkin lebih efektif di kelas dengan kompetensi guru tinggi (karena orkestrasi dan *scaffolding* yang lebih baik), atau justru paling membantu di kelas dengan kompetensi guru menengah–rendah (karena teknologi mengisi sebagian kesenjangan *teaching supports*).

Output regresi yang tersedia (Tabel 4.13) memuat koefisien efek utama X_1 dan X_2 tanpa term interaksi $X_1 \times X_2$. Secara statistik tanpa memasukkan $X_1 \times X_2$ sebagai prediktor tambahan dalam model ($Y \sim X_1 + X_2 + X_1 \times X_2$), kita tidak dapat menguji atau menyimpulkan ada tidaknya efek interaksi. Karena itu untuk hipotesis ketiga, keputusan formal berdasarkan data yang tersedia adalah belum terdapat bukti interaksi. Hal ini bukan berarti interaksi pasti tidak ada, tetapi belum diuji pada model yang disajikan. Ke depan peneliti perlu menjalankan regresi dengan term interaksi, menilai signifikansi koefisien $X_1 \times X_2$, serta meninjau perubahan R^2 (ΔR^2) untuk menilai apakah penambahan interaksi memberikan peningkatan kecocokan model yang berarti.

Kendati demikian ringkasan model berganda saat ini tetap informatif. $R = 0,762$ dan $R^2 = 0,580$ (Adjusted 0,549; SEE 2,359) menunjukkan bahwa kombinasi X_1 dan X_2 menjelaskan 58,0% variasi Y . Di dalam kombinasi itu X_2 berperan sebagai pendorong utama (koefisien besar, signifikan), sedangkan X_1 positif namun tidak signifikan ($p = 0,057$). Dua tafsir yang mungkin saling melengkapi adalah: (i) efek utama X_2 mendominasi sehingga kontribusi marginal X_1 dalam kehadiran X_2 menjadi kecil; (ii) rentang (range) X_1 pada sampel relatif sempit (homogen), sehingga variasi yang tersedia untuk menjelaskan Y terbatas (tercermin dari deskripsi X_1 yang homogen). Kondisi (ii) lazim disebut range restriction, yang dapat menurunkan peluang mendeteksi pengaruh X_1 , termasuk interaksi. Oleh karena itu menguji interaksi pada sampel yang lebih bervariasi dalam X_1 dan menggunakan instrumen X_1 yang lebih sensitif dapat meningkatkan peluang menemukan efek interaksi yang bermakna bila memang ada secara substantif.

Hasil sementara menunjukkan bahwa kombinasi kompetensi guru (X_1) dan pemanfaatan media digital (X_2) menjelaskan proporsi besar variasi kemampuan menulis ($R^2 = 0,580$), dengan X_2 sebagai prediktor yang paling kuat. Namun, bukti mengenai interaksi keduanya belum tersedia karena model yang dianalisis belum memasukkan term interaksi $X_1 \times X_2$. Oleh sebab itu, simpulan untuk hipotesis ketiga bersifat “belum teruji”, bukan “tidak ada”. Untuk menguji interaksi secara sah, model

perlu diperluas menjadi $Y \sim X_1 + X_2 + X_1 \times X_2$, diikuti pemeriksaan perubahan kecocokan model serta signifikansi koefisien interaksi. Praktik analisis yang baik meliputi *centering* X_1 dan X_2 guna menekan kolinearitas, pengujian asumsi residual, dan penyajian plot kemiringan sederhana pada tingkat X_1 yang berbeda. Secara substantif, dua skenario tetap rasional: media digital kian efektif saat kompetensi guru tinggi (orkestrasi, umpan balik, regulasi kelas optimal), atau memberi keuntungan terbesar saat kompetensi guru menengah–rendah (komponen digital mengisi kekosongan dukungan instruksional). Rentang nilai X_1 yang relatif homogen dalam sampel juga dapat menurunkan peluang terdeteksinya interaksi. Karena itu, pengujian ulang pada sampel dengan variasi X_1 yang lebih luas dan instrumen X_1 yang lebih sensitif direkomendasikan agar potensi efek interaksi dapat dinilai secara lebih meyakinkan.

Secara teoretis dua skenario sama-sama rasional. Pertama, pada kelas dengan kompetensi guru tinggi, media digital menjadi semakin efektif karena orkestrasi, scaffolding, dan umpan balik berjalan optimal. Kedua, pada kelas dengan kompetensi guru menengah hingga rendah, teknologi dapat menutup sebagian kesenjangan dukungan instruksional sehingga manfaat X_2 relatif lebih besar. Landasan teoritis di BAB II menegaskan bahwa kemampuan menulis cerita merupakan hasil sinergi peran guru dan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas

3 (Shawky et al., 2024; Siburian & Sitorus, 2024). Selain itu, standar kompetensi menuntut literasi teknologi yang bertanggung jawab agar media digital benar-benar meningkatkan keterlibatan dan pemahaman, bukan sekadar akses teknologi (Lubis et al., 2021; Putu et al., 2025).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan jawaban dari rumusan masalah hasil analisis statistik dan pembahasan pada bab sebelumnya meliputi deskripsi variabel, uji asumsi (normalitas, linieritas, dan multikolinearitas), pengujian hipotesis parsial dan simultan dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Terdapat pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kemampuan Menulis Cerita

Pada model parsial koefisien X_1 bertanda positif dan secara statistik dilaporkan signifikan pada tabel koefisien ($p < 0,05$), tetapi besar efeknya sangat kecil ($Beta \approx 0,03-0,07$). Ketika dimodelkan bersama X_2 (regresi berganda), pengaruh X_1 menjadi tidak signifikan ($p \approx 0,057$) dan kontribusi penjelasannya terbatas. Hasil uji linieritas X_1-Y juga tidak menunjukkan kecenderungan linier yang kuat. Dengan demikian secara praktis kontribusi langsung X_1 terhadap Y dalam konteks data ini minimal, terutama setelah memperhitungkan X_2 .

2. Terdapat pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita

X_2 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan yang kuat terhadap Y , baik pada regresi sederhana ($B \approx 0,556$; t tinggi; $p < 0,001$; $Beta \approx 0,758$; $R^2 \approx 0,575$) maupun regresi berganda ($B \approx 0,558$; $p < 0,001$; $Beta \approx 0,762$).

Uji linieritas X_2 -Y signifikan dan Deviation from Linearity tidak signifikan, sehingga model garis lurus memadai. Secara empiris, X_2 merupakan pendorong utama perbedaan capaian menulis siswa pada sampel ini.

3. Pengaruh bersama X_1 dan X_2 terhadap Kemampuan Menulis Cerita

Model gabungan $Y \sim X_1 + X_2$ memiliki kecocokan baik ($R \approx 0,762$; $R^2 \approx 0,580$; Adjusted $R^2 \approx 0,549$; SEE kecil-moderate). Dalam model tersebut, X_2 tetap signifikan kuat, sedangkan X_1 tidak signifikan. Term interaksi ($X_1 \times X_2$) belum dimasukkan pada output yang tersedia; oleh karena itu pengaruh interaksi belum dapat dibuktikan atau disangkal secara statistik. Secara ketat, simpulan yang sah adalah: pengaruh simultan X_1 dan X_2 terhadap Y besar (R^2 tinggi), didorong terutama oleh X_2 ; bukti interaksi belum tersedia.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Temuan penelitian ini memperkuat model konseptual bahwa alat dan lingkungan digital berfungsi sebagai scaffold kunci bagi perkembangan keterampilan menulis awal mulai dari fase ideasi, pengorganisasian gagasan, penguatan mekanik bahasa, hingga siklus revisi. Bukti empiris berupa nilai R^2 yang tinggi pada variabel pemanfaatan media digital (X_2) menunjukkan bahwa proses menulis pada kelas rendah sangat responsif terhadap dukungan digital yang tepat. Di sisi lain, kontribusi kompetensi guru (X_1) yang relatif kecil ketika X_2 hadir

mengindikasikan bahwa pengaruh guru cenderung bekerja tidak langsung melalui kualitas integrasi teknologi yang ia orkestrasi di kelas. Dengan kata lain, jalur pengaruh $X_1 \rightarrow (\text{kualitas integrasi } X_2) \rightarrow Y$ layak diuji lebih lanjut sebagai model mediasi, sehingga teori mengenai peran guru dalam ekosistem pembelajaran menulis berbasis teknologi dapat diperhalus dari sekadar “pengaruh langsung” menjadi “pengaruh melalui praktik integratif”.

2. Implikasi Praktis

Secara operasional sekolah perlu menempatkan penguatan X_2 sebagai prioritas kurikuler yang terstruktur pada pembelajaran menulis. Implementasi yang efektif mencakup pemilihan aplikasi menulis yang ramah anak dengan dukungan ejaan dan kamus visual sederhana, penggunaan graphic organizer digital pada tahap pra tulis, serta penerapan siklus draf umpan balik cepat revisi publikasi melalui platform kelas. Bank stimulus visual atau animasi pendek dapat dimanfaatkan untuk memantik ide naratif dan menjaga fokus siswa. Dalam kerangka tersebut, peran guru tidak berdiri sendiri, melainkan sebagai pengarah proses yang mengorkestrasi strategi menulis berbantuan teknologi: mengendalikan distraksi, memberi micro-feedback, mengelola kerja kelompok digital, dan memandu refleksi metakognitif. Dengan demikian, kompetensi guru menjadi penguat yang meningkatkan efektivitas X_2 . Di sisi asesmen dan manajemen kelas, penerapan rubrik digital yang ringkas, checklist revisi, serta panel publikasi karya terbukti meningkatkan motivasi dan rasa

kepemilikan siswa. Nilai standard error of estimate yang kecil–moderate menunjukkan model prediktif cukup baik, sehingga instrumen X_2 dapat dimanfaatkan sebagai alat pemantauan kemajuan program menulis secara berkelanjutan.

3. Implikasi Kebijakan

Kebijakan pengembangan TIK sebaiknya berorientasi pada investasi yang disertai pendampingan implementasi, bukan sekadar pengadaan perangkat. Satuan pendidikan perlu menetapkan standar layanan minimum untuk integrasi digital pada pembelajaran menulis kelas rendah, mencakup rasio perangkat, ketersediaan perangkat lunak legal dan aman, mekanisme content filtering, serta pedoman keselamatan dan etika digital. Mengingat sebagian variasi kemampuan menulis masih belum terjelaskan, kebijakan juga harus memperhatikan aspek keadilan akses di rumah dan penguatan literasi nondigital seperti membaca nyaring, permainan kata, dan menulis tangan, agar seluruh siswa memperoleh landasan literasi yang seimbang dan inklusif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak yang memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa sekolah dasar. Bagi siswa, penggunaan media digital diharapkan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai alat untuk mengekspresikan ide, meningkatkan kreativitas, serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Siswa

perlu dibimbing untuk menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab melalui pemanfaatan aplikasi penulisan sederhana, kamus digital, serta bahan bacaan interaktif yang dapat memperkaya kosakata dan struktur kalimat mereka.

Bagi guru, pemanfaatan media digital perlu diimplementasikan secara konkret dan terencana dalam kegiatan menulis. Proses pembelajaran dapat dimulai dengan pemantik visual berbentuk rangkaian gambar untuk menstimulasi ide siswa, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan templat kerangka cerita digital sebagai panduan menyusun alur cerita. Pembelajaran menulis juga sebaiknya dilaksanakan melalui siklus penulisan singkat yang disertai umpan balik mikro yang spesifik serta kesempatan bagi siswa untuk melakukan revisi melalui fitur *track changes*. Publikasi karya siswa melalui papan atau dinding kelas digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi berprestasi mereka. Meskipun demikian, guru tetap perlu menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kegiatan konvensional seperti membaca nyaring, permainan kata, dan menulis tangan agar kemampuan bahasa dasar siswa berkembang secara menyeluruh.

Pada tingkat satuan pendidikan, direkomendasikan untuk menyusun peta jalan integrasi pembelajaran digital dalam keterampilan menulis yang mencakup tahap pra-tulis, penulisan draf, revisi, hingga publikasi karya siswa. Peta jalan tersebut sebaiknya dilengkapi dengan panduan perangkat digital yang digunakan, aplikasi pendukung, serta indikator keberhasilan yang terukur setiap semester. Selain itu, program pengembangan profesional guru perlu difokuskan

pada peningkatan kemampuan dalam merancang tugas menulis berbantuan media digital, memberikan umpan balik mikro dan *peer review* berbasis platform daring, serta mengelola kelas digital yang efektif dan bebas distraksi. Evaluasi pembelajaran juga hendaknya dirancang secara sistematis dengan menggabungkan indikator proses, seperti frekuensi penggunaan media digital dan kepatuhan terhadap tahapan menulis, serta indikator hasil berupa peningkatan skor rubrik penilaian menulis, sehingga tersedia dasar yang kuat bagi perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Bagi orang tua, dukungan terhadap pembiasaan menulis di rumah sangat diperlukan. Orang tua diharapkan menyediakan waktu untuk mendampingi anak menulis secara rutin, memberikan apresiasi atas setiap kemajuan, serta menciptakan lingkungan literasi yang kondusif melalui penyediaan bahan bacaan yang menarik dan sesuai usia anak. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua akan memperkuat keterpaduan pembelajaran literasi sehingga perkembangan kemampuan menulis siswa dapat berlangsung secara konsisten di sekolah maupun di rumah.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel interaksi antara kompetensi guru dan pemanfaatan media digital dalam model analisis regresi untuk mengetahui sejauh mana keduanya berinteraksi dalam memengaruhi kemampuan menulis siswa. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan variabel moderator atau mediator seperti motivasi belajar, minat baca, dukungan keluarga, dan intensitas latihan menulis agar model analisis yang diperoleh menjadi lebih komprehensif.

Perluasan jumlah sampel lintas sekolah dengan karakteristik beragam dan penggunaan desain longitudinal atau kuasi-eksperimen berpotensi memperkuat validitas eksternal dan inferensi kausal. Selain itu, kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif melalui observasi kelas, wawancara, serta analisis draf tulisan siswa juga direkomendasikan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran media digital dalam mendukung proses berpikir dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan berbagai pihak dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa serta memperkuat kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). *pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa di sekolah dasar*. 3.
- Alfageh, D., & Alkarzon, A. (2020). *elementary teacher perceptions about chromebook technology use in the classroom*. 5(6), 9–17.
- Alyuvany, S., & Pratiwi, D. (2023). *international journal of multilingual the use of digital storytelling (dst) as an effective strategy for enhancing students ' writing skills : a systematic review*. 1988.
- Amelia Wahyu Puspitaningtyas. (2023). *the effect of teacher competency on the 2021 elementary school national assessment result amelia*. 04(06), 499–513. <https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v4i6.975>
- April, V. N., Negeri, U., Unp, P., Jl, A., Hamka, P., Bar, A. T., Utara, K. P., Padang, K., Penulis, B. K., & Amelia, R. (2025). *media pembelajaran bahasa indonesia berbasis teknologi*.
- Aryati, S., Chandra, N., Utami, M., Yarmi, G., & Jakarta, U. N. (2024). *pemanfaatan digital storytelling dalam keterampilan menulis di sekolah dasar meningkatkan*. 13(001), 1141–1148.
- Caswita, & Noviyani, S. (2023). *peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital berbasis canva melalui in-house training di sekolah dasar*. *jurnal teknodik*, 27(2), 75–87.
- Chandra, N., Utami, M., & Yarmi, G. (2025). *improving writing skills through digital*. 1–13.
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). *undang-undang (uu) tentang guru dan dosen nomor 14*. *dewan perwakilan rakyat indonesia*, 2.
- Dewi, L., Wulan, C., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). *pengaruh teknologi digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas v di sdn 03 mangli jember*. 04(02), 10–16.
- Fidian, A. (2020). *the effectiveness of digital media for students' writing abilities: a literature review athia*. 12(2), 137–142.
- Hanifah, D. N. R., Saputri, N. D., Yulisetiani, S., & Suwandi, S. (2024). *inovasi pembelajaran bahasa indonesia berbasis digital dalam implementasi kurikulum merdeka di smp tiga bahasa bina widya surakarta*. *jurnal onoma: pendidikan, bahasa, dan sastra*, 10(2), 1305–1319. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3457>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran*. *jppguseda | jurnal pendidikan & pengajaran guru sekolah*

dasar, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

- Ilyas, W. S., Indonesia, U. P., Pramono, I. C., Indonesia, U. P., & Menulis, K. (2024). *efektivitas media pembelajaran gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar*. 214–234.
- Indriani, D., Jamaludin, U., & Bahrudin, F. A. (2024). *pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kemampuan literasi peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*. 13, 84–94.
- Jailani, M. S. (2023). *teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. 1, 1–9.
- Kamba, J. B., Haq, M. D., & Niron, M. D. (2024). *transforming literacy : the impact of chromebook and let ' s read on elementary students ' reading engagement*. 8(3), 569–578.
- Kamba, J. B., Haq, M. D., & Niron, M. D. (2025). *transforming literacy : the impact of chromebook and let ' s read on elementary students ' reading engagement transforming literacy : the impact of chromebook and let ' s read on elementary students ' reading engagement*. august 2024. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.74968>
- Korosidou, E., & Griva, E. (2024). *fostering students ' l2 writing skills and intercultural awareness through digital storytelling in elementary education*. 16(5), 585–597.
- Laila, O. :, Husna, J., & Yogyakarta, U. N. (2021). *peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas 4 sd menggunakan mind map improving 4 th grade's short story writing skill using mind map*. *peningkatan keterampilan menulis.... (laila jannantin)*, 2, 149.
- Lestari, A. I., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). *pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sd*. 2023.
- Lubis, F. W., Sitepu, D. R., & Susanti, S. (2021). *peranan guru bahasa indonesia terhadap kemampuan menulis cerpen dengan model experiential learning sma swasta swakarya binjai*. *jurnal serunai bahasa indonesia*, 18(2), 87–94. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v18i2.461>
- Mahfudhoh, M. (2024). *pengaruh cerita digital terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar*. 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Marlinda, A., Lestari, E. D., Butar-butur, D., & Munthe, C. (2025). *meningkatkan kemampuan menulis siswa upt sd negeri 060924 medan amplas melalui media sosial*. 5(02), 241–248.
- Marup, R., Caswita, & Mubarak, H. (2023). *pengaruh kompetensi guru terhadap prestasi belajar siswa di mts. negeri 3 kota tasikmalaya*. *jurnal nakula: pusat ilmu pendidikan, bahasa dan ilmu sosial*, 1(5), 57–65.

- Milchanoski-bach, K. M. (2017). *rowan digital works the effects of using digital texts on chromebooks on the reading comprehension and academic engagement of elementary school students with learning disabilities in the inclusive classroom by*.
- Mustafa, P. S. (2024). *buku ajar profesi keguruan untuk mahasiswa pendidikan dan keguruan*. pustaka madani.
- Nur, E., Ramadhani, F., & Rosidah, C. T. (2025). *pengaruh literasi digital terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas iv di sekolah dasar*. 5, 693–701.
- Prasanti, N., Sofiyannurriyanti, S., Hidjrawan, Y., Marlinda, M., Hartati, R., Kasmawati, K., Irmayani, I., Basuki, M., & Akmal, A. K. (2023). *pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dasar*. *adma : jurnal pengabdian dan pemberdayaan masyarakat*, 3(2), 393–400. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2671>
- Pratiwi, N. K., & Megiati, Y. E. (2023). *pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas v*. 7, 9174–9183.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). *pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan*. *inovasi kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Putra, W. O., Ulanda, D., & Meista, L. (2024). *using digital storytelling as a tool to enhance english writing skills among school students can be highly effective pemanfaatan digital storytelling sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa inggris di kalangan siswa sekolah bisa sangat efektif*. 4885–4890.
- Putu, N., Sri, W., & Santosa, M. H. (2025). *a systematic review on the use of digital storytelling to improve students ' writing skills using spar-4-slr protocol*. 11(2), 138–149.
- Rietdijk, S., Janssen, T., Weijen, D. Van, Bergh, H. Van Den, & Rijlaarsdam, G. (2024). *improving writing in primary schools through a comprehensive writing program*. 9(2017), 173–225. <https://doi.org/10.17239/jowr-2017.09.02.04>
- See, S., & Novianti, C. (2020). *pengaruh kompetensi pedagogik terhadap motivasi belajar siswa*. *jurnal basicedu*, 4(4), 1212–1218. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.522>
- Setyawati, V. R., & Purworejo, U. M. (2024). *interactive learning via digital storrtelling in elt at elementary school: systematic review*. 7(1), 55–68.
- Shawky, B., Ebrahim, A., Abdul, A., Qoura, S., Hadidy, M. El, Shawky, B., & Ebrahim, A. (2024). *using digital tools to enhance efl writing skills of primary stage pupils and their motivation towards writing by supervised by using digital tools to enhance efl writing skills of primary stage pupils and their*

motivation towards writing. 127.

- Siburian, P., & Sitorus, F. R. (2024). *keterampilan menulis teks cerita inspiratif dengan model paikem pada pembelajaran bahasa indonesia siswa sekolah dasar. 10(2), 637–643.*
- Sihotang, N., Silaban, P., & Mahulae, S. (2020). pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kinerja guru sekolah dasar di kecamatan medan kota. *jurnal educatio fkip unma, 6(2), 225–231.* <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.432>
- Siswiyanti, Y. D. (2023). *pemanfaatan media informasi teknologi untuk peningkatan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas 2 sdn bulukerto 02 bumiaji batu. 2(4), 1839–1860.*
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *menentukan populasi dan sampel : pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. 9, 2721–2731.*
- Suhartono. (2021). *pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar (konsep, model, dan perencanaan pembelajarannya).*
- Suparno, & M. Yunus. (2006). *keterampilan dasar menulis.*
- Syirva, A. N., & Arifin, Z. (2024). *pengaruh tingkat kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di madrasah aliyah al-mahrusiyah. 4. 14(3), 467–478.* <https://doi.org/10.33367/ji.v14i3.6285>
- Tarl, L., & Sekolah, D. I. (2025). *eksplorasi inovasi pembelajaran bahasa indonesia berdiferensiasi melalui pendekatan. 10(1).*
- Taufik. (2024a). *pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran menulis puisi di smp negeri 2 woja. 5(2), 684–691.*
- Taufik, L. M. (2024b). *pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap kemampuan menulis karangan siswa sekolah dasar. 7.*
- Training, T., Subekti, M. A., Ahmad, M., Jakarta, U. N., & City, E. J. (2024). *transforming teacher performance : the impact of training and professional. 218–229.*
- Turen, N. (2024). *peningkatan kompetensi guru melalui inovasi pembelajaran kurikulum merdeka di era digital: pelatihan google sites dan teknologi ai di sma negeri 1 turen. 04(02), 1125–1130.*
- Utari, R., Dwija, P., & Nur, A. (2024). *pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa sekolah dasar. 15(1), 91–101.*
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). peran guru dalam pembelajaran sekolah dasar. *jurnal pendidikan dasar, 4(1), 41–47.* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>

NAMA VALIDATOR : HAYATUM NUFUS, S.Pd.SD
 BIDANG KEAHLIAN : GURU
 UNIT KERJA : SD NEGERI TANGERANG 2

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap angket (terlampir) dengan membubuhkan centang ($\checkmark$) pada kolom skala penilaian yang disediakan.
1 : Tidak Layak 3 : Layak
2 : Kurang Layak 4 : Sangat Layak
- Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran atau komentar terhadap angket tersebut, tuliskan pada bagian saran lembar validasi ini atau tuliskan langsung pada bagian yang perlu diperbaiki pada angket tersebut.

no	Indikator Kompetensi Guru	Skor (1-4)			Catatan/Revisi
1	Guru mampu merancang pembelajaran menulis cerita sesuai karakteristik siswa kelas 3 SD.			✓	
2	Guru memahami tahapan menulis cerita (pra-menulis, menulis draf, revisi, penyuntingan, publikasi).			✓	
3	Guru mampu membimbing siswa dalam menyusun struktur cerita yang runtut dan logis.			✓	
4	Guru memiliki kemampuan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai (konvensional atau digital).		✓		
5	Guru menunjukkan sikap sabar, empati, dan teladan dalam proses pembelajaran menulis.			✓	

6	Guru mampu memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil tulisan siswa.			✓	
7	Guru memiliki penguasaan materi menulis cerita yang memadai dan relevan dengan kurikulum.			✓	
8	Guru mampu mengelola kelas secara efektif saat kegiatan menulis berlangsung.			✓	
9	Guru mampu memotivasi siswa untuk menulis melalui pendekatan yang menyenangkan dan inspiratif.			✓	
10	Guru menunjukkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan siswa dalam proses pembelajaran menulis.			✓	

Kesimpulan dan Saran Validator

Apakah indikator kompetensi guru di atas sudah layak digunakan dalam penelitian ini?

☒ Ya ☐ Tidak ☐ Perlu revisi

Saran perbaikan atau pengembangan indikator:

Singkatnya, berdasarkan bukti yang disajikan, jelas bahwa guru mampu memotivasi siswa untuk menulis melalui pendekatan yang menyenangkan agar siswa menyukai dan senang dalam hal kegiatan menulis.

TANGERANG 13 OKTOBER 2025

Tanda Tangan Validator



(HAYATUN NUFUS, S.Pd-SP...)

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Validator : Saiful Amwar, S1. Pd
Bidang Keahlian :
Unit Kerja :

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap angket (terlampir) dengan membubuhkan centang ($\checkmark$) pada kolom skala penilaian yang disediakan.
1 : Tidak Layak 3 : Layak
2 : Kurang Layak 4 : Sangat Layak
2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran atau komentar terhadap angket tersebut, tuliskan pada bagian saran lembar validasi ini atau tuliskan langsung pada bagian yang perlu diperbaiki pada angket tersebut.

Tabel Validasi

No	Indikator yang Diukur	Butir Pernyataan	Skor (1-4)				Saran/Revisi
			1	2	3	4	
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	Saya memilih media digital yang relevan dengan kompetensi menulis cerita yang ingin dicapai				✓	
2	Integrasi media digital dalam tahapan pembelajaran	Saya memanfaatkan media digital dalam setiap tahap pembelajaran menulis cerita				✓	
3	Kemampuan guru mengoperasikan media digital	Saya merasa percaya diri dalam mengoperasikan media digital untuk pembelajaran menulis				✓	
4	Media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa	Saya menggunakan media digital untuk membantu siswa mengembangkan ide dan imajinasi dalam menulis cerita				✓	
5	Media digital untuk interaksi dan umpan balik	Saya memanfaatkan media digital untuk memberikan umpan balik terhadap tulisan siswa				✓	
6	Kesesuaian media dengan	Saya mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa dalam memilih media digital				✓	

	karakteristik siswa						
7	Media digital sebagai sumber inspirasi	Saya menampilkan contoh cerita melalui media digital untuk memotivasi siswa				✓	
8	Pemanfaatan fitur multimedia	Saya menggunakan fitur gambar, suara, atau video dalam media digital untuk memperjelas materi menulis cerita				✓	
9	Media digital untuk publikasi karya siswa	Saya menggunakan media digital untuk mempublikasikan cerita siswa				✓	
10	Evaluasi efektivitas media digital	Saya mengevaluasi keberhasilan media digital yang saya gunakan dalam pembelajaran menulis cerita				✓	

Komentar Umum Validator:

Instrumen yg di berikan sudah sesuai dengan kriteria pembuatan rencana media digital.

Untuk baris simpulan, mohon untuk membubuhkan tanda centang (✓)

LD : Layak digunakan
LDP : Layak digunakan dengan perbaikan
TLD : Tidak layak digunakan

Jakarta, 13 OKTOBER 2025

Tanda tangan validator

Snepul Anwar M. Pd.

Lembar Validasi Instrumen Kemampuan Menulis Cerita

Nama Peneliti : Naufallina Nasution

Nama Validator : Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum

Tanggal Validasi : 21 Oktober 2025

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap butir instrumen dengan cermat.
- Nilai kesesuaian butir dengan indikator kemampuan menulis cerita menggunakan skala berikut:

Skor	Kriteria Penilaian
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	sesuai
4	Sangat sesuai

Tabel Validasi Butir Instrumen Kemampuan Menulis Cerita

NO	Aspek kemampuan menulis cerita	Indikator yang di ukur	Skor (1-4)				Komentar/saran
			1	2	3	4	
1.	Struktur Cerita	Siswa menyusun cerita dengan urutan orientasi, konflik, resolusi, dan penutup				✓	
2.	Imajinasi	Siswa mengembangkan tokoh, latar, dan alur cerita secara kreatif				✓	
3.	Bahasa Tulis	Siswa menggunakan ejaan, tanda baca, dan kosakata yang tepat				✓	
4.	Keterpaduan Ide	Siswa menyusun paragraf yang saling terhubung secara logis				✓	
5.	Empati dan Ekspresi Emosi	Siswa mampu menggambarkan perasaan tokoh dan membangun suasana cerita				✓	

6.	Revisi dan Penyuntingan	Siswa melakukan perbaikan terhadap isi dan bahasa cerita setelah mendapat umpan balik				✓	
7.	Kreativitas Visual (jika digital)	Siswa menambahkan elemen visual pendukung cerita (gambar, warna, ikon)				✓	
8.	Keselaran Isi	Isi cerita sesuai dengan tema dan pengalaman pribadi siswa				✓	
9.	Kejelasan Pesan Moral	Cerita menyampaikan pesan atau nilai yang dapat dipahami pembaca				✓	
10.	Kemandirian Menulis	Siswa menulis cerita secara mandiri tanpa menyalin dari sumber lain				✓	

Kesimpulan Validator

- Jumlah Butir yang Sesuai (Skor 3-4): dari 10
- Rekomendasi:
 - ☐ Instrumen Layak Digunakan
 - ☒ Instrumen Perlu Direvisi
 - ☐ Instrumen Tidak Layak Digunakan

Jakarta 21 oktober 2025

Tanda Tangan Validator:


(Prof. Dr. Hj. Prama Gusti Yanti, M. Hum.)

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Naufallina Nasution
Instansi	:	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	:	Bahasa IndonesiaBahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	Eksperimen dan Control/Kelas 3 SD
Materi Pembelajaran	:	Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Materi pembelajaran ini berfokus pada peningkatan keterampilan menulis cerita siswa dengan memperkenalkan struktur cerita yang jelas (orientasi, komplikasi, resolusi), serta penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran menulis.
Alokasi Waktu	:	...
B. KOMPETENSI AWAL		
Pada awal pembelajaran, penting bagi peserta didik untuk memiliki pemahaman dasar terkait dengan kemampuan menulis cerita. Untuk itu, modul ini akan dimulai dengan pengenalan jenis-jenis cerita serta teknik dasar dalam menulis, yang mencakup penguasaan alur, karakter, dan pemilihan kata. Guru akan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis dengan berbagai metode, seperti menggunakan mind mapping atau cerita bergambar.		

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
Profil Pelajar Pancasila mengharapkan siswa memiliki sikap-sikap yang mencerminkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran menulis cerita, peserta didik akan dibimbing untuk mengintegrasikan nilai-nilai seperti rasa keadilan, keberagaman, dan ketekunan. Melalui tugas menulis cerita, diharapkan siswa mampu menciptakan karya yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik dan membangun empati terhadap sesama.
D. SARANA DAN PRASARANA
Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran menulis cerita, sarana dan prasarana yang memadai sangat diperlukan. Sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang bervariasi seperti buku, poster, proyektor, serta perangkat teknologi yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara lebih interaktif. Selain itu, pengaturan ruang kelas yang kondusif juga menjadi faktor penunjang penting bagi efektivitas pembelajaran.
E. TARGET PESERTA DIDIK
Target peserta didik untuk modul ini adalah siswa kelas 3 SD yang sedang belajar menulis cerita. Modul ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa melalui berbagai jenis cerita, termasuk cerita pengalaman pribadi, cerita rakyat, dan cerita petualangan. Di samping itu, diharapkan siswa dapat menulis dengan menggunakan bahasa yang kreatif dan mengembangkan ide secara sistematis.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran ini adalah seluruh siswa kelas 3 di beberapa sekolah yang telah ditentukan. Jumlah ini bisa berbeda antar sekolah, namun secara umum modul ini akan diaplikasikan kepada 30-40 siswa per kelas. Kegiatan pembelajaran akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk memfasilitasi diskusi dan penulisan bersama.
G. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PBL) Fase Eksperimen Model ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan proyek menulis cerita secara lebih mendalam. Pembelajaran berbasis proyek ini mengharuskan siswa untuk menyusun cerita dari awal

hingga akhir, dengan fokus pada penciptaan karya yang berkualitas. Melalui PBL, siswa tidak hanya belajar tentang teknik menulis, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi.

Langkah-langkah:

- a. **Perencanaan:** Siswa memilih topik cerita yang ingin mereka tulis dan merencanakan alur cerita, karakter, serta latar belakang cerita.
- b. **Pelaksanaan:** Siswa mulai menulis cerita mereka, dengan melakukan riset jika diperlukan (misalnya, mencari referensi tentang latar belakang cerita yang mereka pilih).
- c. **Kolaborasi:** Dalam kelompok kecil, siswa dapat berdiskusi tentang ide cerita mereka, memberikan umpan balik, dan mengembangkan cerita bersama-sama.
- d. **Presentasi dan Evaluasi:** Setelah cerita selesai ditulis, siswa mempresentasikan hasil karyanya kepada teman-teman atau kelas. Evaluasi dilakukan berdasarkan kreativitas, struktur cerita, dan penggunaan bahasa yang tepat.

Fase Kelas Kontrol

Dalam kegiatan ini, kita akan mempelajari bagaimana cara menulis sebuah cerita dengan baik melalui pendekatan yang menyenangkan dan mendalam. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah **perencanaan**. Pada tahap ini, kalian diminta untuk memilih topik cerita yang menarik bagi kalian. Tentukan siapa saja tokoh yang akan dimunculkan, bagaimana alur cerita akan berjalan dari awal hingga akhir, serta latar tempat dan waktu yang akan digunakan. Perencanaan ini penting agar kalian memiliki gambaran yang jelas tentang cerita yang akan ditulis.

Setelah itu, kita masuk ke tahap **pelaksanaan**. Di sini kalian mulai menulis cerita kalian masing-masing. Jika diperlukan, lakukan riset sederhana untuk memperkaya isi cerita, misalnya mencari referensi tentang tempat, budaya, atau peristiwa yang relevan dengan cerita kalian. Menulis pada tahap ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari membuat kerangka cerita hingga menyusun paragraf-paragraf yang utuh.

Langkah berikutnya adalah **kolaborasi**. Kalian akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling bertukar ide dan memberikan umpan balik. Diskusikan cerita kalian dengan teman-teman sekelompok agar dapat memperoleh saran perbaikan atau masukan untuk membuat cerita kalian semakin menarik. Kolaborasi ini sangat penting karena dapat membantu kalian melihat cerita dari perspektif orang lain.

Terakhir, kita sampai pada tahap **presentasi dan evaluasi**. Setelah cerita kalian selesai ditulis dan disempurnakan, kalian akan mempresentasikan hasil karya tersebut di depan kelas atau kelompok. Gunakan kesempatan ini untuk menceritakan isi dan keunikan cerita kalian. Setelah itu, kita akan melakukan evaluasi bersama-sama berdasarkan kreativitas, struktur cerita, dan penggunaan bahasa yang tepat.

Melalui langkah-langkah ini, kalian tidak hanya belajar cara menulis cerita, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berbicara di depan umum.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran:

1. Audience: Siswa kelas 3 SD
2. Behavior: Menulis cerita pendek dengan memperhatikan struktur cerita yang jelas dan logis, serta menggunakan bahasa yang kreatif dan sesuai.
3. Condition: Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital (seperti aplikasi pengolah kata dan video inspirasi) serta teknik pembelajaran kooperatif.
4. Degree: Siswa mampu menyusun cerita dengan minimal 80% ketepatan dalam penggunaan struktur cerita (orientasi, komplikasi, resolusi) dan bahasa yang sesuai, serta menghasilkan karya yang menarik dan kreatif.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan pemantik bertujuan untuk merangsang pikiran dan minat siswa sebelum memulai pembelajaran menulis cerita. Berikut beberapa contoh pertanyaan yang bisa digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran:

1. Apa yang membuat sebuah cerita menjadi menarik untuk dibaca?
 - o Pertanyaan ini membantu siswa untuk merenungkan elemen-elemen cerita yang dapat membuat pembaca tertarik, seperti alur, karakter, dan konflik.
2. Pernahkah kamu menulis cerita tentang pengalaman pribadi? Apa yang kamu ceritakan dalam cerita tersebut?
 - o Ini mendorong siswa untuk berpikir tentang pengalaman mereka sendiri yang dapat dijadikan

inspirasi dalam menulis cerita.

3. Bagaimana kamu membayangkan cerita yang memiliki awal yang menarik dan akhir yang memuaskan?
 - Mengarahkan siswa untuk memahami pentingnya struktur cerita yang baik dan bagaimana merancang alur cerita yang logis dan menarik.
4. Jika kamu bisa membuat tokoh dalam cerita kamu, siapa yang akan kamu pilih dan apa yang akan mereka lakukan?
 - Membantu siswa berpikir lebih kreatif dalam menciptakan karakter dan mengembangkan cerita mereka.
5. Apa saja hal-hal yang bisa membuat cerita kita lebih hidup dan membuat pembaca merasa terhubung dengan cerita kita?
 - Menstimulasi siswa untuk merenungkan pentingnya penggunaan bahasa dan teknik penulisan yang dapat meningkatkan daya tarik cerita mereka.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pendahuluan, Inti, Penutup sesuai sintak model)

Pendahuluan

1. **Apersepsi:** Guru mulai dengan bertanya kepada siswa tentang pengalaman mereka dalam menulis cerita. Pertanyaan seperti, "Pernahkah kamu menulis cerita di rumah? Apa yang membuat cerita kamu menarik?"
2. **Motivasi:** Guru menjelaskan pentingnya keterampilan menulis cerita, baik untuk sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan bahwa melalui menulis, kita bisa mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi.
3. **Tujuan Pembelajaran:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu siswa akan belajar menulis cerita yang

	terstruktur dengan baik, menggunakan bahasa yang kreatif dan sesuai. 4. Pengantar Materi: Guru memberikan gambaran umum tentang apa yang akan dipelajari hari ini, yaitu cara membuat alur cerita yang menarik dengan memperhatikan struktur seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi.	
Inti	1. Penyampaian Materi: a. Guru memperkenalkan jenis-jenis cerita yang akan dipelajari, seperti cerita pengalaman pribadi, cerita rakyat, atau cerita fantasi. b. Guru menjelaskan struktur cerita (orientasi, komplikasi, dan resolusi) dan memberikan contoh cerita sederhana. c. Guru menunjukkan cara menyusun kerangka cerita menggunakan media digital atau alat tulis untuk merencanakan ide cerita. 2. Latihan Mandiri dan Kolaboratif: a. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan ide cerita yang ingin mereka tulis. b. Siswa mulai menyusun kerangka cerita secara mandiri, kemudian berbagi dan memberikan umpan balik dalam kelompok.	

	c. Guru berkeliling membantu setiap kelompok dengan bimbingan terkait pengembangan ide dan penggunaan bahasa yang tepat. 3. Penggunaan Media Pembelajaran Digital: a. Siswa menggunakan aplikasi pengolah kata atau perangkat lain untuk menulis cerita mereka. b. Guru memberikan contoh bagaimana menggunakan aplikasi untuk menyusun dan mengedit cerita secara digital, serta berbagi tulisan antar siswa untuk memberikan umpan balik.	
Penutup	1. Refleksi: Guru meminta siswa untuk merenungkan pembelajaran hari ini dengan pertanyaan-pertanyaan seperti, "Apa yang kamu pelajari tentang menulis cerita? Bagaimana perasaanmu setelah menulis cerita?" 2. Kesimpulan: Guru merangkum kembali langkah-langkah menulis cerita yang telah dipelajari, yaitu menentukan ide, menyusun kerangka, menulis draf, dan merevisi cerita. 3. Tugas dan Penugasan: Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan cerita mereka sebagai	

	pekerjaan rumah, yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas atau diserahkan kepada guru untuk dinilai. 4. Motivasi Akhir: Guru mengakhiri sesi dengan memberikan dorongan kepada siswa untuk terus berlatih menulis dan berbagi cerita mereka dengan teman-teman, agar kemampuan menulis mereka semakin berkembang.	
--	--	--

E. REFLEKSI

Refleksi untuk Guru

1. Evaluasi Proses Pembelajaran: Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Apakah tujuan pembelajaran tercapai? Bagaimana respons siswa terhadap materi yang disampaikan?
2. Penerapan Metode dan Media: Guru mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan (seperti pembelajaran kooperatif, penggunaan media digital) dan apakah media yang digunakan dapat memfasilitasi proses menulis siswa dengan baik.
3. Tantangan dan Pembelajaran: Guru mempertimbangkan tantangan yang dihadapi selama pembelajaran, seperti kesulitan dalam menjelaskan struktur cerita atau kurangnya partisipasi siswa. Hal ini bisa menjadi bahan untuk perbaikan pada sesi berikutnya.
4. Pengembangan Diri: Guru juga bisa menilai kekuatan dan kelemahan pribadi dalam mengelola kelas dan mengajar materi menulis cerita, serta merencanakan perbaikan di masa mendatang.

Refleksi untuk Siswa

1. Pemahaman Materi: Siswa diminta untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari. Apakah mereka memahami cara menulis cerita dengan struktur yang jelas dan menarik?
2. Proses Menulis: Siswa merenungkan bagaimana proses menulis cerita mereka berjalan, mulai dari merencanakan ide, menulis draf pertama, hingga revisi dan penyuntingan.
3. Kreativitas: Siswa juga bisa merenung, apakah mereka merasa bebas untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis cerita, dan apakah mereka menikmati proses tersebut.

4. Umpan Balik: Siswa dapat mengevaluasi umpan balik yang diterima dari guru dan teman sekelas mereka, serta bagaimana umpan balik tersebut membantu mereka memperbaiki karya mereka.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan siswa akan difokuskan pada pemahaman konsep dasar menulis cerita, seperti pengertian struktur cerita (orientasi, komplikasi, resolusi) dan kemampuan siswa dalam memilih dan mengembangkan ide cerita. Penilaian dilakukan melalui tes tertulis yang mencakup pertanyaan tentang unsur-unsur cerita, serta penerapan pemahaman tersebut dalam menulis cerita.

Penilaian Sikap

Penilaian sikap mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti keseriusan dalam bekerja sama dalam kelompok, sikap kreatif terhadap ide-ide baru, serta kemampuan menerima dan memberikan umpan balik secara konstruktif. Hal ini dinilai melalui observasi selama diskusi kelompok dan kegiatan menulis bersama.

Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan berfokus pada kemampuan menulis siswa, termasuk struktur cerita, kreativitas, penggunaan bahasa, dan penyusunan alur cerita yang jelas. Penilaian dilakukan berdasarkan produk akhir (cerita yang sudah selesai) dengan kriteria yang meliputi:

- a. Struktur Cerita: Apakah cerita mencakup orientasi, komplikasi, dan resolusi secara logis?
- b. Kreativitas: Sejauh mana cerita menarik dan orisinal?
- c. Bahasa: Apakah siswa menggunakan bahasa yang jelas, tepat, dan sesuai konteks?

Format Penilaian (mengacu pada Kurikulum Merdeka)

Penilaian pada kurikulum merdeka mengutamakan pendekatan berbasis kompetensi dengan memberikan penilaian yang menyeluruh terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, penilaian dilakukan melalui:

1. Penilaian Tertulis (tes soal terkait menulis cerita).

2. Penilaian Proyek (penilaian terhadap cerita yang telah siswa buat dengan kriteria yang jelas).
3. Penilaian Proses (observasi terhadap kerja kelompok dan keterlibatan siswa dalam diskusi serta penulisan cerita).

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menunjukkan pemahaman yang baik dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Bentuk pengayaan yang dapat diberikan adalah:

- a. Tugas Menulis Lanjutan: Memberikan tugas untuk menulis cerita lebih kompleks, seperti cerita fantasi atau cerita dengan alur yang lebih rumit.
- b. Penggunaan Media Lain: Menggunakan alat bantu digital yang lebih canggih (misalnya, aplikasi desain cerita atau pembuatan animasi sederhana) untuk mendalami lebih lanjut keterampilan menulis dan kreativitas siswa.
- c. Kegiatan Kreatif: Mengajak siswa untuk membuat komik atau ilustrasi cerita mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan visualisasi cerita.

Rasional Pengayaan:

Pengayaan ini bertujuan untuk memberi tantangan lebih bagi siswa yang sudah menguasai materi dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan menulis lebih lanjut. Hal ini membantu siswa yang memiliki potensi lebih untuk mengeksplorasi ide mereka lebih dalam dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Remedial

Remedial diberikan kepada siswa yang kesulitan dalam menulis cerita atau yang belum mencapai kompetensi dasar dalam penulisan cerita. Bentuk remedial yang dapat diberikan adalah:

- a. Bimbingan Individu: Guru memberikan penjelasan tambahan secara individual kepada siswa mengenai struktur cerita, cara menyusun alur yang menarik, dan tips menulis cerita yang baik.
- b. Latihan Menulis: Memberikan latihan menulis singkat secara berulang, seperti menulis cerita dengan tema yang lebih sederhana, untuk meningkatkan keterampilan menulis dasar siswa.

- c. Pemanfaatan Alat Pembelajaran: Memberikan alat bantu seperti template cerita atau aplikasi yang membantu siswa menyusun kerangka cerita secara lebih mudah.

Rasional Remedial:

Remedial ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada siswa yang belum sepenuhnya memahami materi atau kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Dengan bimbingan tambahan dan latihan intensif, diharapkan siswa dapat mengejar ketertinggalan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, A., & Khotimah, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jakarta: Penerbit Edukasi.

Caswita, R., & Noviyani, S. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dewi, P., Sitorus, A., & Putri, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Melalui Pembelajaran Kooperatif di Kelas III SD. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9(3), 134-142.

Hanifah, A., & Wulandari, A. (2024). Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta.

BAHAN MATERI PEMBELAJARAN

I. Pendahuluan

Menulis cerita adalah salah satu keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Kemampuan menulis cerita tidak hanya mencakup kemampuan teknis berbahasa, tetapi juga kemampuan untuk mengekspresikan ide, mengembangkan imajinasi, dan membangun struktur cerita yang logis dan menarik.

Berdasarkan pengamatan, kemampuan menulis cerita siswa kelas 3 SD masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya minat siswa untuk menulis, kompetensi guru yang belum optimal dalam mengajarkan teknik menulis, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Untuk itu, dalam pembelajaran menulis cerita, dua faktor utama yang perlu diperhatikan adalah:

1. Kompetensi Guru: Keahlian dan kemampuan guru dalam mengajarkan menulis cerita dengan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa.
2. Pemanfaatan Media Digital: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan efektif.

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat:

1. Menyusun cerita yang lengkap dengan struktur yang jelas, termasuk orientasi, komplikasi, dan resolusi.
2. Meningkatkan kreativitas dalam menulis cerita melalui penggunaan media digital (seperti aplikasi pengolah kata, video cerita, dan alat bantu visual).
3. Mengembangkan keterampilan menulis yang melibatkan penggunaan bahasa yang tepat dan menarik.
4. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menulis melalui

pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

III. Materi Pembelajaran

A. Struktur Cerita

1. Orientasi: Bagian yang memperkenalkan tokoh, setting (tempat dan waktu), serta situasi awal dalam cerita.
2. Komplikasi: Bagian yang menggambarkan konflik atau masalah yang dihadapi oleh tokoh dalam cerita.
3. Resolusi: Bagian yang menunjukkan penyelesaian dari konflik yang terjadi, memberikan solusi atau akhir yang memuaskan bagi cerita.

Contoh Struktur Cerita:

- a. Orientasi: Pada suatu hari di sebuah desa kecil, ada seorang anak bernama Ali yang suka bermain di hutan.
- b. Komplikasi: Suatu ketika, Ali tersesat di dalam hutan dan tidak tahu jalan pulang.
- c. Resolusi: Setelah berusaha dan meminta bantuan binatang hutan, Ali akhirnya menemukan jalan pulang ke rumah dengan selamat.

B. Kompetensi Guru dalam Mengajar Menulis Cerita

1. Kompetensi Pedagogik: Kemampuan guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran, memahami karakteristik siswa, serta memilih metode yang sesuai untuk mengajar menulis cerita.
2. Kompetensi Profesional: Pengetahuan mendalam tentang materi pembelajaran menulis cerita dan cara mengajarkannya dengan efektif.
3. Kompetensi Sosial: Kemampuan guru untuk berkomunikasi dengan siswa, memberikan umpan balik konstruktif, dan menciptakan suasana yang mendukung kreativitas siswa.
4. Kompetensi Kepribadian: Guru harus dapat menjadi teladan, menunjukkan sikap yang positif dan memberi motivasi kepada siswa untuk terus belajar dan berkarya.

C. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Menulis

1. Aplikasi Pengolah Kata: Menggunakan aplikasi seperti Microsoft Word

atau Google Docs untuk membantu siswa menulis, mengedit, dan berbagi cerita secara digital.

2. Video Cerita: Menggunakan video cerita untuk menginspirasi siswa dan memberi contoh bagaimana cerita dapat disusun dengan alur yang menarik.
3. Platform Pembelajaran Daring: Platform seperti Google Classroom atau Padlet dapat digunakan untuk berbagi cerita dan memberikan umpan balik secara daring.
4. Mind Mapping Tools: Alat seperti MindMeister atau Canva membantu siswa merencanakan dan menyusun ide cerita secara visual sebelum menulis.

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan:

- a. Guru memperkenalkan materi tentang menulis cerita dan menjelaskan pentingnya keterampilan ini.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menunjukkan contoh cerita yang sederhana.

2. Penjelasan Materi:

- a. Menjelaskan struktur cerita (orientasi, komplikasi, dan resolusi).
- b. Memperkenalkan berbagai jenis cerita yang dapat ditulis, seperti cerita pengalaman pribadi, cerita fantasi, atau cerita petualangan.

3. Praktek Menulis:

- a. Siswa menulis cerita secara mandiri dengan menggunakan aplikasi pengolah kata.
- b. Guru memberikan bimbingan mengenai penggunaan bahasa yang kreatif dan pengembangan karakter.

4. Diskusi dan Umpan Balik:

- a. Siswa saling berbagi cerita mereka dalam kelompok kecil.
- b. Teman-teman memberikan umpan balik, dan guru memberikan

evaluasi terkait struktur cerita dan penggunaan bahasa.

5. Penyuntingan dan Revisi:

- a. Siswa merevisi cerita mereka berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh teman atau guru.
- b. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki cerita mereka sebelum diserahkan.

6. Presentasi Hasil Karya:

- a. Siswa mempresentasikan cerita mereka di depan kelas, atau bisa juga melalui platform pembelajaran daring jika memungkinkan.

V. Penilaian Pembelajaran

Penilaian akan dilakukan berdasarkan:

1. **Pengetahuan:** Pemahaman siswa terhadap struktur cerita dan kemampuan mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam cerita.
2. **Sikap:** Keterlibatan siswa dalam diskusi, kreativitas dalam menyusun cerita, serta kemampuan mereka dalam menerima umpan balik.
3. **Keterampilan:** Kemampuan menulis cerita dengan struktur yang jelas, penggunaan bahasa yang tepat, dan kreativitas dalam mengembangkan ide.

VI. Alokasi Waktu

Waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran ini adalah sekitar **6-8 jam pelajaran**, yang terdiri dari beberapa sesi untuk menjelaskan materi, menulis, berdiskusi, dan memberikan umpan balik.

VII. Kesimpulan

Pembelajaran menulis cerita dengan memanfaatkan teknologi digital dan meningkatkan kompetensi guru sangat penting untuk mengembangkan keterampilan literasi siswa di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang interaktif dan kreatif, siswa tidak hanya belajar tentang teknik menulis, tetapi juga dapat

meningkatkan minat mereka dalam menulis cerita yang menarik dan bermakna.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : 3 SD

Materi : Menulis Cerita

Topik : Struktur Cerita dan Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Menulis

TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah menyelesaikan kegiatan ini, siswa diharapkan dapat: 1. Menyusun cerita dengan struktur yang jelas (orientasi, komplikasi, dan resolusi). 2. Menggunakan aplikasi pengolah kata atau platform digital untuk menyusun dan merevisi cerita. 3. Mengembangkan kreativitas dalam menulis cerita dengan menggunakan media digital.
PETUNJUK UMUM	
Kegiatan 1: Memahami Struktur Cerita	
Petunjuk: Bacalah contoh cerita berikut dan identifikasilah bagian-bagian struktur cerita yang sesuai dengan orientasi, komplikasi, dan resolusi. Contoh Cerita: Pada suatu hari, ada seorang anak bernama Ali yang tinggal di sebuah desa kecil. Ali sangat suka bermain di hutan dekat rumahnya. Suatu ketika, saat Ali sedang bermain, dia tersesat di dalam hutan dan tidak bisa menemukan jalan pulang. Ali merasa sangat ketakutan dan bingung. Ali mencoba mencari jalan keluar, dan akhirnya bertemu dengan seekor burung	

yang memberitahunya jalan pulang. Ali pun akhirnya pulang ke rumah dengan selamat dan berjanji tidak akan bermain terlalu jauh lagi.

Tugas:

Identifikasi bagian-bagian cerita yang termasuk dalam struktur cerita berikut:

- **Orientasi:** _____
- **Komplikasi:** _____
- **Resolusi:** _____

Kegiatan 2: Menulis Cerita Sendiri

Petunjuk: Sekarang, kamu akan menulis cerita sendiri. Gunakan struktur cerita (orientasi, komplikasi, dan resolusi) yang telah kamu pelajari.

Tema: Pilih salah satu tema berikut untuk ceritamu:

- a. Pengalaman pribadi yang berkesan.
- b. Cerita fantasi tentang petualangan di tempat ajaib.
- c. Cerita tentang hewan yang bisa berbicara.

Langkah-langkah:

1. Tentukan ide cerita yang ingin kamu tulis.
2. Susun kerangka cerita dengan menggunakan struktur berikut:
 - a. **Orientasi:** Siapa tokoh dalam cerita? Di mana cerita ini terjadi?
 - b. **Komplikasi:** Apa masalah yang terjadi dalam cerita?
 - c. **Resolusi:** Bagaimana cerita ini diselesaikan?
3. Setelah menulis, revisi cerita kamu untuk memastikan alur cerita mudah dipahami dan menarik.

Tugas:

Tuliskan cerita kamu di bawah ini menggunakan struktur yang telah dijelaskan:

Judul Cerita: _____

Cerita:

• Orientasi:	
◦ Komplikasi:	
◦ Resolusi:	
Kegiatan 3: Menggunakan Media Digital	
Petunjuk: Gunakan aplikasi pengolah kata (seperti Microsoft Word atau Google Docs) untuk menulis cerita kamu. Setelah selesai, simpan cerita kamu dan bagikan kepada teman sekelas melalui platform pembelajaran daring atau presentasikan cerita kamu di depan kelas. Tugas: 1. Tulis cerita yang telah kamu buat di aplikasi pengolah kata. 2. Gunakan fitur untuk menyunting cerita kamu (misalnya, memeriksa ejaan atau memperbaiki kalimat). 3. Bagikan cerita kamu kepada teman sekelas atau tampilkan di depan kelas.	
REFLEKSI	Petunjuk: Setelah menulis cerita, renungkan proses yang telah kamu lalui. Tanya jawab refleksi: 1. Apa yang kamu pelajari tentang menulis cerita hari ini? 2. Apakah kamu merasa lebih percaya diri untuk menulis cerita? Mengapa? 3. Bagaimana media digital membantu kamu dalam menulis cerita? 4. Apa yang ingin kamu perbaiki dalam

	menulis cerita di masa depan?
PENILAIAN	Kriteria Penilaian: A. Struktur Cerita (Orientasi, Komplikasi, dan Resolusi): 30% B. Kreativitas dalam Menulis: 30% C. Penggunaan Bahasa yang Tepat dan Menarik: 20% D. Proses Revisi dan Penyuntingan: 10% E. Partisipasi dalam Diskusi dan Umpan Balik: 10%

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Aplikasi Pengolah Kata (Microsoft Word atau Google Docs)

Tujuan Penggunaan:

Aplikasi pengolah kata akan digunakan oleh siswa untuk menulis dan mengedit cerita mereka. Fitur-fitur seperti pengecekan ejaan, pemformatan teks, dan pembuatan paragraf akan membantu siswa dalam menyusun cerita dengan struktur yang baik.

Langkah Penggunaan:

1. Pembuatan Cerita: Siswa akan menulis cerita mereka dalam aplikasi ini, menggunakan fitur format untuk memisahkan orientasi, komplikasi, dan resolusi.
2. Pengeditan: Siswa akan belajar cara menggunakan fitur edit seperti

pengoreksi ejaan otomatis untuk memeriksa kesalahan penulisan.

3. Berbagi Cerita: Setelah selesai menulis, siswa dapat berbagi cerita dengan teman sekelas melalui Google Docs atau mengirimkan file ke guru untuk penilaian.

Fitur Pendukung:

1. Spell Check: Memeriksa kesalahan ejaan untuk membantu siswa meningkatkan ketepatan penulisan.
2. Komentar: Guru dan teman sekelas dapat memberikan umpan balik langsung pada tulisan siswa.
3. Kolaborasi: Siswa dapat bekerja bersama dalam kelompok menggunakan Google Docs untuk menulis cerita.

2. Mind Mapping Tools (Canva, MindMeister, atau Coggle)

Tujuan Penggunaan:

Mind mapping tools digunakan untuk membantu siswa merencanakan dan mengorganisasi ide cerita mereka sebelum mulai menulis. Alat ini membantu siswa memvisualisasikan hubungan antar ide dan bagian-bagian cerita (orientasi, komplikasi, dan resolusi).

Langkah Penggunaan:

1. Pembuatan Peta Pikiran: Siswa membuat peta pikiran untuk merencanakan cerita mereka, dengan mencatat ide utama di tengah dan cabang-cabang untuk orientasi, komplikasi, dan resolusi.
2. Pengembangan Ide: Siswa menambahkan lebih banyak detail atau elemen cerita ke dalam peta pikiran, seperti karakter, setting, dan peristiwa dalam

cerita.

3. **Suntingan:** Setelah cerita selesai, siswa dapat meninjau peta pikiran mereka untuk memastikan alur cerita terstruktur dengan baik.

Fitur Pendukung:

1. **Visualisasi:** Membantu siswa menggambarkan dan mengatur ide cerita dengan lebih mudah.
2. **Kolaborasi:** Siswa dapat berbagi peta pikiran dengan teman sekelas untuk berkolaborasi dalam pengembangan cerita.

3. Video Cerita atau Animasi

Tujuan Penggunaan:

Video atau animasi cerita digunakan untuk memberikan contoh bagaimana sebuah cerita dapat dikembangkan. Ini juga memberi inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan ide cerita mereka secara visual.

Langkah Penggunaan:

1. **Tonton Video Cerita:** Guru akan memutar video cerita pendek yang memiliki struktur cerita yang jelas. Video ini dapat berupa cerita fiksi atau cerita pengalaman nyata.
2. **Analisis Struktur:** Siswa diminta untuk menganalisis dan mendiskusikan struktur cerita yang ada dalam video (orientasi, komplikasi, dan resolusi).
3. **Diskusi dan Penulisan:** Setelah menonton video, siswa akan diminta menulis cerita dengan inspirasi dari video atau berdasarkan tema yang diberikan.

Fitur Pendukung:

1. Penyajian Visual: Cerita dalam bentuk video memberikan gambaran yang lebih nyata bagi siswa tentang bagaimana cerita bisa berkembang.
2. Diskusi: Video cerita menjadi pemicu diskusi tentang struktur dan teknik menulis yang dapat diterapkan dalam karya siswa.

3. Platform Pembelajaran Daring (Google Classroom, Padlet)**Tujuan Penggunaan:**

Platform daring digunakan untuk membagikan materi pembelajaran, tugas, serta memfasilitasi diskusi kelas. Siswa dapat mengunggah karya mereka dan memberikan umpan balik kepada teman sekelas.

Langkah Penggunaan:

1. Unggah Cerita: Setelah selesai menulis, siswa mengunggah cerita mereka ke platform daring (misalnya, Google Classroom atau Padlet).
2. Berbagi dan Memberi Umpan Balik: Siswa dapat membaca karya teman-teman sekelas mereka dan memberikan komentar atau umpan balik positif.
3. Penilaian: Guru menilai cerita yang telah diunggah dan memberikan umpan balik untuk perbaikan.

Fitur Pendukung:

1. Kolaborasi dan Interaksi: Memungkinkan siswa berkolaborasi dan memberikan umpan balik satu sama lain secara daring.
2. Akses Materi: Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan instruksi tugas kapan saja dan dari mana saja.

Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita sangat mendukung peningkatan keterampilan siswa dalam merencanakan, menulis, dan merevisi cerita. Dengan bantuan alat-alat digital seperti aplikasi pengolah kata, platform daring, dan video cerita, siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan serta interaktif.

SOAL

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang paling benar!

1. Bagian awal dari sebuah cerita biasanya berisi pengenalan tokoh, tempat, dan waktu. Bagian ini disebut...
A. Orientasi
B. Komplikasi
C. Resolusi
D. Penutup
2. Jika sebuah cerita menceritakan masalah yang dihadapi tokoh, bagian itu disebut...
A. Awal cerita
B. Komplikasi
C. Resolusi
D. Judul
3. Bagian akhir dari cerita yang berisi penyelesaian masalah disebut...
A. Konflik
B. Orientasi
C. Resolusi
D. Dialog

4. Kata penghubung seperti *lalu, kemudian, setelah itu* digunakan untuk membuat cerita menjadi...
 - A. Panjang
 - B. Koheren
 - C. Indah
 - D. Pendek
5. Jika kita menulis cerita dengan kata-kata sendiri, tanpa menyalin dari orang lain, berarti cerita kita...
 - A. Sama
 - B. Imitasi
 - C. Orisinal
 - D. Menyalin
6. Kalimat berikut yang efektif adalah...
 - A. Budi pergi ke sekolah pagi sekali.
 - B. Pagi sekali Budi pergi ke sekolah dengan cepat sekali dan buru-buru.
 - C. Pergi pagi ke sekolah sekali buru-buru Budi.
 - D. Budi sekali pergi buru-buru sekolah pagi.
7. Jika seorang guru menggunakan **PowerPoint** saat mengajar, itu termasuk...
 - A. Menyanyi
 - B. Pemanfaatan media digital
 - C. Bermain
 - D. Cerita rakyat
8. Guru yang sabar, jujur, dan selalu memberi contoh baik adalah contoh kompetensi...
 - A. Pedagogik
 - B. Kepribadian
 - C. Sosial
 - D. Profesional

9. Saat guru membuat RPP sebelum mengajar, itu termasuk kompetensi...
- A. Profesional
 - B. Kepribadian
 - C. Pedagogik
 - D. Sosial
10. Jika guru menguasai materi pelajaran dengan baik, itu menunjukkan kompetensi...
- A. Pedagogik
 - B. Profesional
 - C. Sosial
 - D. Kepribadian
11. Media digital yang dapat digunakan untuk menulis cerita adalah...
- A. Bola
 - B. Pensil warna
 - C. Google Docs
 - D. Penggaris
12. Jika guru berdiskusi dengan orang tua murid tentang perkembangan belajar anak, itu termasuk kompetensi...
- A. Profesional
 - B. Sosial
 - C. Pedagogik
 - D. Kepribadian
13. Video animasi tentang cerita rakyat dapat membantu siswa untuk...
- A. Bermain game
 - B. Tidur siang
 - C. Memahami isi cerita
 - D. Membuat mainan
14. Kata yang tepat untuk mengganti kata “sangat bagus” dalam cerita adalah...
- A. Indah

- B. Pintar
- C. Jauh
- D. Tinggi

15. Media digital membantu siswa agar lebih...

- A. Malas menulis
- B. Sulit belajar
- C. Mudah memahami pelajaran
- D. Cepat pulang sekolah

B. Soal Esai

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas dan singkat!

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri apa itu awal cerita (orientasi) dalam sebuah teks cerita!
2. Menurutmu, mengapa sebuah cerita perlu memiliki masalah (konflik/komplikasi)?
3. Ceritakan pengalamanmu yang menyenangkan bersama teman di sekolah dalam 5–6 kalimat!
4. Mengapa kita harus menggunakan kata yang baik dan sopan ketika menulis cerita?
5. **Perhatikan gambar berikut**



Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan gambar itu, minimal 5 kalimat.

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

1. A. Orientasi
2. B. Komplikasi
3. C. Resolusi
4. B. Koheren
5. C. Orisinal
6. A. Budi pergi ke sekolah pagi sekali.
7. B. Pemanfaatan media digital
8. B. Kepribadian
9. C. Pedagogik
10. B. Profesional
11. C. Google Docs
12. B. Sosial
13. C. Memahami isi cerita
14. A. Indah
15. C. Mudah memahami Pelajaran

B. Soal Esai (Kunci/Panduan Jawaban)

1. Apa itu awal cerita (orientasi) dalam sebuah teks cerita?

Bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, waktu, dan situasi.

2. Mengapa sebuah cerita perlu memiliki masalah (konflik/komplikasi)

Karena konflik membuat cerita lebih menarik, memberi ketegangan, dan menjadi inti cerita yang mendorong adanya penyelesaian.

3. Ceritakan pengalamanmu yang menyenangkan bersama teman di sekolah dalam 5–6 kalimat!

Jawaban siswa bisa bervariasi, contoh:

"Pada hari Senin, aku bermain bola bersama teman-temanku di lapangan sekolah. Kami sangat gembira karena cuaca cerah. Temanku, Rani, berhasil mencetak gol. Kami semua tertawa dan bersemangat. Setelah bermain, kami belajar bersama di kelas. Hari itu sangat menyenangkan bagiku."

4. Mengapa kita harus menggunakan kata yang baik dan sopan ketika menulis cerita?

Karena kata yang baik dan sopan menunjukkan sikap santun, membuat cerita enak dibaca, serta sesuai dengan nilai karakter yang baik di sekolah.

5. Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan gambar itu, minimal 5 kalimat.

Pada hari Minggu pagi, Rani dan teman-temannya pergi bermain di taman. Mereka bergembira sekali saat mencoba perosotan biru yang tinggi. Beberapa anak lain asyik berayun di ayunan, sementara yang lain duduk bercakap-cakap di meja. Taman itu sangat ramai dengan suara tawa dan keceriaan anak-anak. Setelah puas bermain, mereka beristirahat sejenak sambil menikmati bekal yang dibawa dari rumah.

OUTPUT SPSS

Frequencies

Kompetensi Guru (X1)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
27.00	1	3.3	3.3	3.3
29.00	2	6.7	6.7	10.0
30.00	4	13.3	13.3	23.3
31.00	4	13.3	13.3	36.7
32.00	5	16.7	16.7	53.3
33.00	2	6.7	6.7	60.0
34.00	8	26.7	26.7	86.7
35.00	3	10.0	10.0	96.7
36.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Frequencies

Pemanfaatan Media Digital (X2)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
23.00	2	6.7	6.7	6.7
25.00	4	13.3	13.3	20.0
26.00	4	13.3	13.3	33.3

27.00	2	6.7	6.7	40.0
28.00	2	6.7	6.7	46.7
29.00	1	3.3	3.3	50.0
32.00	1	3.3	3.3	53.3
33.00	4	13.3	13.3	66.7
34.00	3	10.0	10.0	76.7
35.00	1	3.3	3.3	80.0
36.00	2	6.7	6.7	86.7
37.00	4	13.3	13.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Frequencies

Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
22.00	2	6.7	6.7	6.7
24.00	1	3.3	3.3	10.0
27.00	2	6.7	6.7	16.7
28.00	3	10.0	10.0	26.7
29.00	2	6.7	6.7	33.3
Valid 30.00	5	16.7	16.7	50.0
31.00	2	6.7	6.7	56.7
32.00	7	23.3	23.3	80.0
34.00	3	10.0	10.0	90.0
35.00	2	6.7	6.7	96.7
36.00	1	3.3	3.3	100.0

Total	30	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kompetensi Guru (X1)	Pemanfaatan Media Digital (X2)	Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)
N		30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	32.2667	30.3333	30.2667
	Std. Deviation	2.18037	4.79463	3.51287
	Absolute	.187	.178	.136
Most Extreme Differences	Positive	.086	.157	.111
	Negative	-.187	-.178	-.136
Kolmogorov-Smirnov Z		1.023	.973	.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		.247	.300	.632

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Kompetensi Guru (X1)	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Report

Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

Kompetensi Guru (X1)	Mean	N	Std. Deviation
27.00	28.0000	1	.
29.00	34.0000	2	2.82843
30.00	31.0000	4	2.58199
31.00	28.7500	4	4.57347
32.00	29.6000	5	1.14018
33.00	32.0000	2	4.24264
34.00	29.7500	8	4.16619
35.00	30.3333	3	5.68624
36.00	32.0000	1	.
Total	30.2667	30	3.51287

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
(Combined)			57.750	8
Kemampuan Menulis Cerita	Between Groups	Linearity	.480	1
Siswa Di Sekolah Dasar		Deviation from Linearity	57.270	7
Kelas 3 (Y) * Kompetensi				
Guru (X1)	Within Groups		300.117	21
	Total		357.867	29

ANOVA Table

			Mean Square	F
(Combined)			7.219	.505
Kemampuan Menulis Cerita	Between Groups	Linearity	.480	.034
Siswa Di Sekolah Dasar Kelas		Deviation from Linearity	8.181	.572
3 (Y) * Kompetensi Guru (X1)				
	Within Groups		14.291	

Total		
-------	--	--

ANOVA Table

	Sig.
(Combined)	.839
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Kompetensi Guru (X1)	.856
Between Groups	.770
Linearity	
Deviation from Linearity	
Within Groups	
Total	

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Kompetensi Guru (X1)	-.037	.001	.402	.161

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Pemanfaatan Media Digital (X2)	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Report

Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

Pemanfaatan Media Digital (X2)	Mean	N	Std. Deviation
23.00	26.5000	2	3.53553
25.00	26.7500	4	3.20156
26.00	27.2500	4	3.77492
27.00	28.5000	2	2.12132
28.00	30.0000	2	.00000
29.00	28.0000	1	.
32.00	35.0000	1	.
33.00	31.7500	4	.50000
34.00	33.6667	3	1.52753
35.00	34.0000	1	.
36.00	35.0000	2	1.41421
37.00	31.7500	4	.50000
Total	30.2667	30	3.51287

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
(Combined)			259.200	11
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Pemanfaatan Media Digital (X2)	Between Groups	Linearity	205.720	1
		Deviation from Linearity	53.480	10
	Within Groups		98.667	18
	Total		357.867	29

ANOVA Table

			Mean Square	F
(Combined)			23.564	4.299
Kemampuan Menulis Cerita	Between Groups	Linearity	205.720	37.530
Siswa Di Sekolah Dasar Kelas		Deviation from Linearity	5.348	.976
3 (Y) * Pemanfaatan Media				
Digital (X2)	Within Groups		5.481	
Total				

ANOVA Table

			Sig.
(Combined)			.003
Kemampuan Menulis Cerita Siswa	Between Groups	Linearity	.000
Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) *		Deviation from Linearity	.496
Pemanfaatan Media Digital (X2)	Within Groups		
Total			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y) * Pemanfaatan Media Digital (X2)	.758	.575	.851	.724

Hasil Penelitian

Regression

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.762 ^a	.580	.549	2.35909

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Media Digital (X2), Kompetensi Guru (X1)

b. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	207.603	2	103.802	18.652	.000 ^b
	Residual	150.263	27	5.565		
	Total	357.867	29			

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

b. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Media Digital (X2), Kompetensi Guru (X1)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	17.116	6.950		2.463	.020
	Kompetensi Guru (X1)	.117	.201	.073	3.582	.057
	Pemanfaatan Media Digital (X2)	.558	.091	.762	6.101	.000

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Kompetensi Guru (X1)	.998	1.002
	Pemanfaatan Media Digital (X2)	.998	1.002

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Kompetensi Guru (X1)	Pemanfaatan Media Digital (X2)
1	1	2.982	1.000	.00	.00	.00
	2	.016	13.537	.03	.06	.96
	3	.002	37.401	.97	.94	.04

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

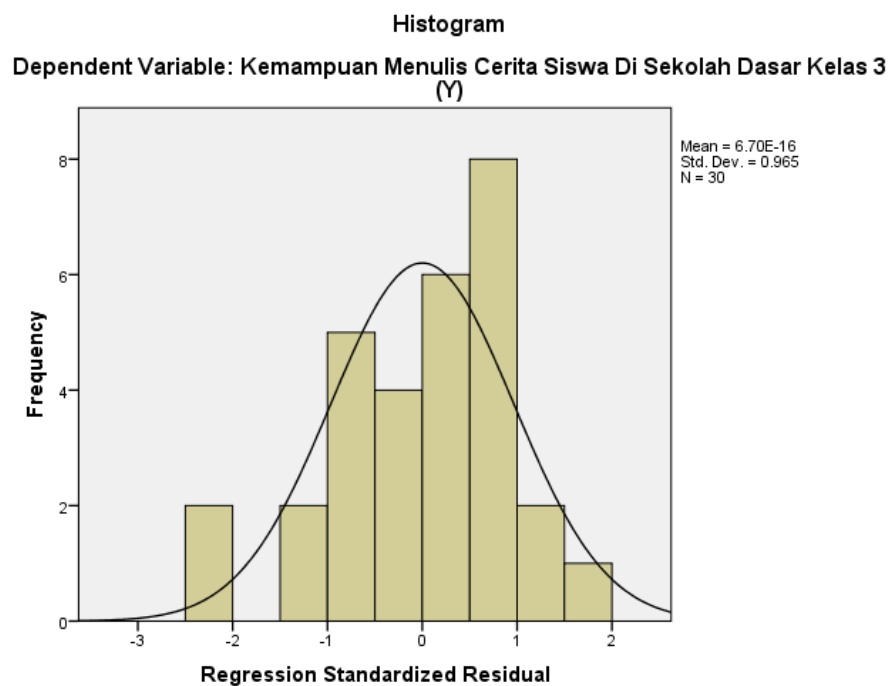
Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	25.8547	34.3690	30.2667	2.67558	30
Std. Predicted Value	-1.649	1.533	.000	1.000	30

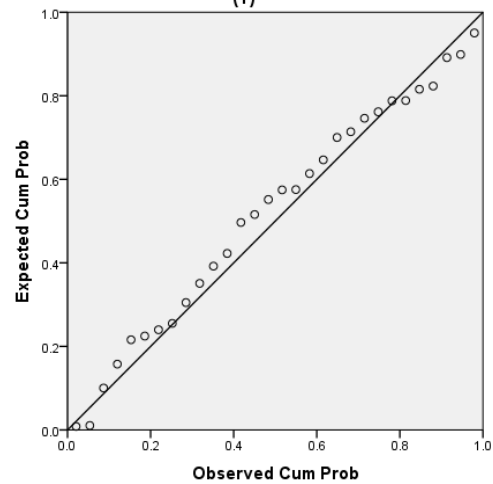
Standard Error of Predicted Value	.450	1.223	.726	.174	30
Adjusted Predicted Value	25.6926	34.9051	30.2850	2.69730	30
Residual	-5.64578	3.88911	.00000	2.27629	30
Std. Residual	-2.393	1.649	.000	.965	30
Stud. Residual	-2.503	1.683	-.004	1.014	30
Deleted Residual	-6.17533	4.05554	-.01837	2.51419	30
Stud. Deleted Residual	-2.803	1.746	-.020	1.066	30
Mahal. Distance	.089	6.833	1.933	1.459	30
Cook's Distance	.000	.196	.035	.050	30
Centered Leverage Value	.003	.236	.067	.050	30

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

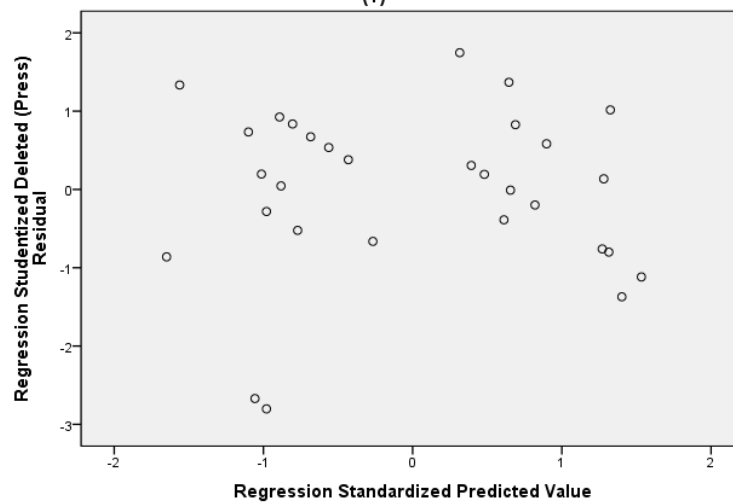
Charts



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3
(Y)



Scatterplot
Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3
(Y)



Regression

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.366 ^a	.341	.343	3.57265

a. Predictors: (Constant), Kompetensi Guru (X1)

b. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.480	1	.480	10.038	.008 ^b
Residual	357.387	28	12.764		
Total	357.867	29			

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

b. Predictors: (Constant), Kompetensi Guru (X1)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	32.170	9.839		3.270	.003
Kompetensi Guru (X1)	.059	.304	.037	2.194	.008

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

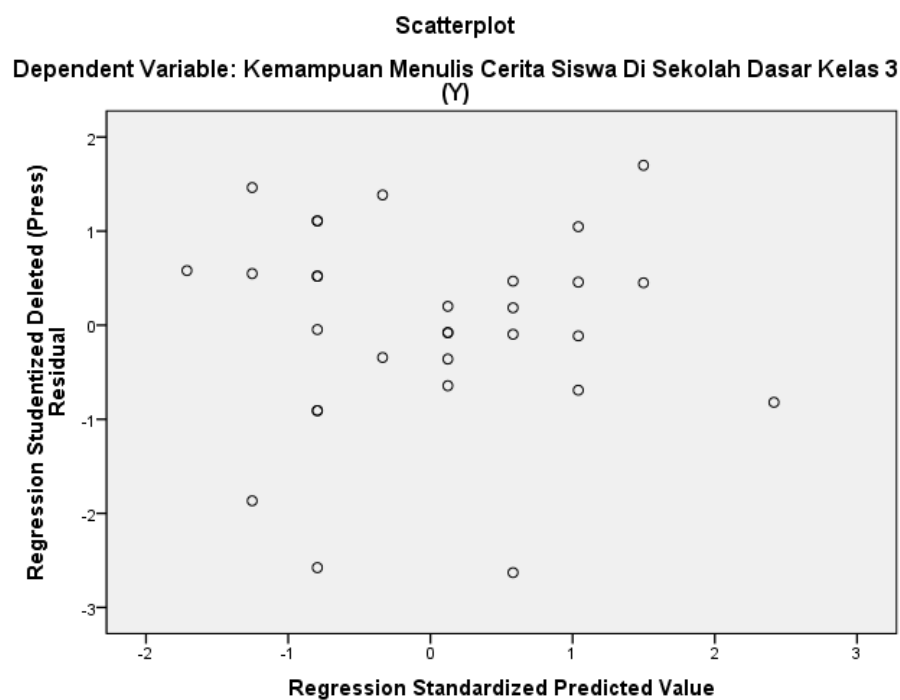
Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	30.0464	30.5774	30.2667	.12863	30
Std. Predicted Value	-1.712	2.415	.000	1.000	30
Standard Error of Predicted Value	.657	1.730	.893	.235	30
Adjusted Predicted Value	29.6359	31.3670	30.2611	.33890	30
Residual	-8.34139	5.54062	.00000	3.51051	30

Std. Residual	-2.335	1.551	.000	.983	30
Stud. Residual	-2.389	1.645	.001	1.018	30
Deleted Residual	-8.73418	6.23056	.00560	3.77265	30
Stud. Deleted Residual	-2.629	1.699	-.014	1.065	30
Mahal. Distance	.015	5.835	.967	1.181	30
Cook's Distance	.000	.168	.038	.053	30
Centered Leverage Value	.001	.201	.033	.041	30

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

Charts



Regression

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.758 ^a	.575	.560	2.33105

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Media Digital (X2)

b. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	205.720	1	205.720	37.859	.000 ^b
Residual	152.147	28	5.434		
Total	357.867	29			

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

b. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Media Digital (X2)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13.417	2.771		4.841	.000
Pemanfaatan Media Digital (X2)	.556	.090	.758	6.153	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

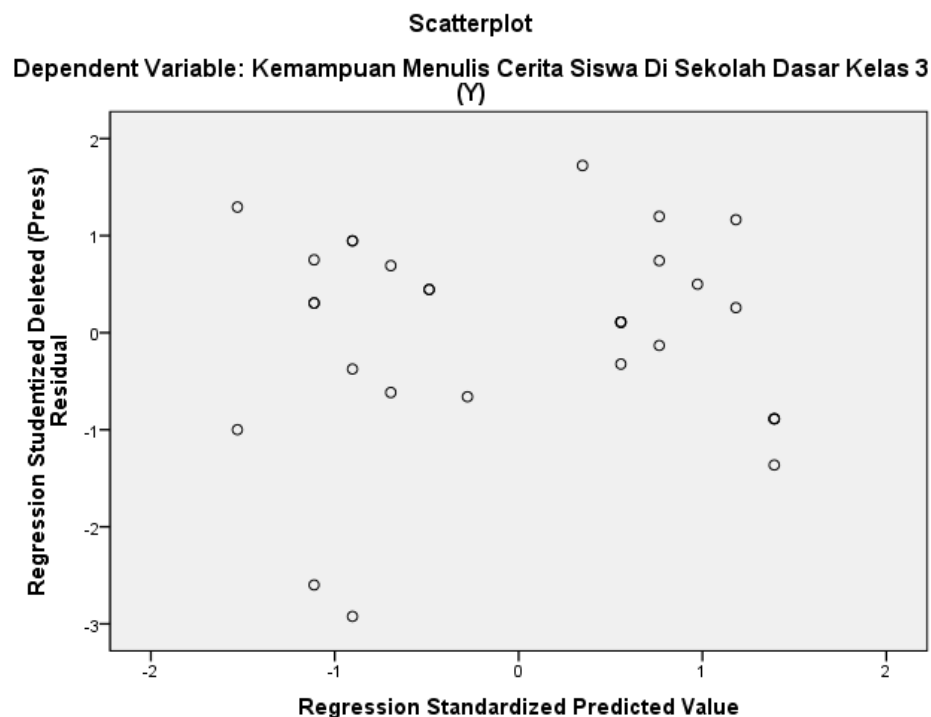
Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	26.1930	33.9700	30.2667	2.66342	30
Std. Predicted Value	-1.529	1.390	.000	1.000	30

Standard Error of Predicted Value	.442	.787	.593	.104	30
Adjusted Predicted Value	25.8318	34.3000	30.2822	2.68839	30
Residual	-5.85950	3.80750	.00000	2.29051	30
Std. Residual	-2.514	1.633	.000	.983	30
Stud. Residual	-2.595	1.665	-.003	1.020	30
Deleted Residual	-6.24347	3.95584	-.01556	2.46798	30
Stud. Deleted Residual	-2.924	1.722	-.020	1.072	30
Mahal. Distance	.077	2.339	.967	.681	30
Cook's Distance	.000	.230	.039	.058	30
Centered Leverage Value	.003	.081	.033	.023	30

a. Dependent Variable: Kemampuan Menulis Cerita Siswa Di Sekolah Dasar Kelas 3 (Y)

Charts



Lampiran 4

Dokumentasi



Hasil Belajar Siswa

SOAL

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang paling benar!

1. Bagian awal dari sebuah cerita biasanya berisi pengenalan tokoh, tempat, dan waktu. Bagian ini disebut...
1 ☒ A. Orientasi
B. Komplikasi
C. Resolusi
D. Penutup
2. Jika sebuah cerita menceritakan masalah yang dihadapi tokoh, bagian itu disebut...
1 ☒ A. Awal cerita
☒ B. Komplikasi
C. Resolusi
D. Judul
3. Bagian akhir dari cerita yang berisi penyelesaian masalah disebut...
0 ☐ A. Konflik
☐ B. Orientasi
C. Resolusi
☒ D. Dialog
4. Kata penghubung seperti *lalu*, *kemudian*, *setelah itu* digunakan untuk membuat cerita menjadi...
0 ☐ A. Panjang
☐ B. Koheren
C. Indah
☒ D. Pendek
5. Jika kita menulis cerita dengan kata-kata sendiri, tanpa menyalin dari orang lain, berarti cerita kita...
1 ☐ A. Suma
B. Imitasi
☒ C. Orisinal
D. Menyalin

6. Kalimat berikut yang efektif adalah...
- ☒ A. Budi pergi ke sekolah pagi sekali.
 - ☐ B. Pagi sekali Budi pergi ke sekolah dengan cepat sekali dan buru-buru.
 - ☐ C. Pergi pagi ke sekolah sekali buru-buru Budi.
 - ☐ D. Budi sekali pergi buru-buru sekolah pagi.
7. Jika seorang guru menggunakan **PowerPoint** saat mengajar, itu termasuk...
- ☐ A. Menyanyi
 - ☒ B. Pemanfaatan media digital
 - ☐ C. Bermain
 - ☐ D. Cerita rakyat
8. Guru yang sabar, jujur, dan selalu memberi contoh baik adalah contoh kompetensi...
- ☐ A. Pedagogik
 - ☐ B. Kepribadian
 - ☐ C. Sosial
 - ☒ D. Profesional
9. Saat guru membuat RPP sebelum mengajar, itu termasuk kompetensi...
- ☒ A. Profesional
 - ☐ B. Kepribadian
 - ☐ C. Pedagogik
 - ☐ D. Sosial
10. Jika guru menguasai materi pelajaran dengan baik, itu menunjukkan kompetensi...
- ☒ A. Pedagogik
 - ☐ B. Profesional
 - ☐ C. Sosial
 - ☐ D. Kepribadian
11. Media digital yang dapat digunakan untuk menulis cerita adalah...
- ☐ A. Bola
 - ☐ B. Pensil warna
 - ☒ C. Google Docs
 - ☐ D. Penggaris
12. Jika guru berdiskusi dengan orang tua murid tentang perkembangan belajar anak, itu termasuk kompetensi...
- ☐ A. Profesional
 - ☐ B. Sosial

- C. Pedagogik
D. ☒ Kepribadian

13. Video animasi tentang cerita rakyat dapat membantu siswa untuk...

- A. Bermain game
B. Tidur siang
C. ☒ Memahami isi cerita
D. Membuat mainan

14. Kata yang tepat untuk mengganti kata "sangat bagus" dalam cerita adalah...

- A. ☒ Indah
B. Pintar
C. Jauh
D. Tinggi

15. Media digital membantu siswa agar lebih...

- A. Malas menulis
B. Sulit belajar
C. ☒ Mudah memahami pelajaran
D. Cepat pulang sekolah

B. Soal Esai

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas dan singkat!

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri apa itu awal cerita (orientasi) dalam sebuah teks cerita! *peturunan nama tokoh*
2. Menurutmu, mengapa sebuah cerita perlu memiliki masalah (konflik/komplikasi)? *karena sebuah masalah pasti ada solusi*
3. Ceritakan pengalamahmu yang menyenangkan bersama teman di sekolah dalam 5-6 kalimat! *pada hari jumat aku bermain bersama teman-ku bernama jenny, aku bermain bola, dan aku seru dan cepat bermain bola*
4. Mengapa kita harus menggunakan kata yang baik dan sopan ketika menulis cerita? *karena kata yang baik dan sopan membuat cerita lebih menarik, seru, dan sesuai dengan*
5. Perhatikan gambar berikut ini yang ada di sekolah.



Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan gambar itu, minimal 5 kalimat.

par...

bergembira sekali saat mencoba perosotan biru yang tinggi, beberapa anak lain
 asyik berayun di ayunan, sementara yang lain duduk bercanap-canap di meja.
 Taman itu sangat ramai dengan suara tawa dan keceriaan anak-anak. Setelah
 puas bermain, mereka beristirahat sejenak sambil menikmati bekal yang
 dibawa dari rumah.



Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 1286/B.04.02/2025
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**

22 Muharram 1447 H
17 Juli 2025 M

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Tangerang 2
Jln. A. Damyati No.39 Kota, Tangerang.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa kami :

N a m a : **Naufallina Nasution**
NIM : 2309087102
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:
"Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Kaprosdi Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 1250/B.04.02/2025
Lampiran : -
Perihal : **Ujicoba Instrumen**

16 Muharram 1447 H
11 Juli 2025 M

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Tangerang 2
Jln. A. Damyati No.39 Kota, Tangerang.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen kepada mahasiswa kami :

N a m a : **Naufallina Nasution**
NIM : 2309087102
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

"Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)



PEMERINTAH KOTA TANGERANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI TANGERANG 2
KORWIL KECAMATAN TANGERANG

Jl. A. Darmayati No. 39, Kal. Buaraksa, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15111
Telp. 021-85728018 NSS 10102230100 Email: satfrou@gmail.com NPSN 20000000
(Terakreditasi "A")

SURAT KETERANGAN
421.2/044/SDN TNG-2/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Titi Warsiyati, S.Pd, SD, M.Pd
NIP	196809071996032004
Jabatan	Kepala Sekolah
Unit Kerja	SD Negeri Tangerang 2

Menyatakan bahwa nama dibawah ini

Nama	Naufallina Nasution
NIM	2309087102
Program Studi	Pendidikan Dasar
Kelas	4B
Semester	III
Tahun Akademik	2024/2025

Berdasarkan surat permohonan nomor : 1250/B.04.02/2025 tertanggal 11 Juli 2025 yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan kegiatan uji coba instrumen untuk tugas tesis dengan judul **"Pengaruh Kompetensi Guru dan Pemanfaatan Media Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa di Sekolah Dasar Kelas 3"** di SDN Tangerang 2 yang beralamat di Jalan A. Darmayati No.39 Kec. Tangerang, Kota Tangerang

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya

Tangerang, Juli 2025
Kepala Sekolah SDN Tangerang 2

TITI WARSİYATI, S.Pd, SD, M.Pd
NIP. 196809071996032004

RIWAYAT HIDUP



Naufallina Nasution, lahir di Jakarta, 04 Oktober 1980. Anak ketiga dari empat bersaudara, putri pasangan Bapak H. Alfian Rawi Nasution dan Ibu HJ. Desmiati. Status menikah dengan Roma pada Tahun 2006 dan telah dikaruniai dua anak laki-laki bernama Ihda Ibnu Ibrahim dan Irham I`zaz Insani.

Menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 1987-1993 di SD Islamic Village Kelapa Dua Tangerang,. Melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 5 Kota Tangerang, pada tahun 1994 – 1996 dan jenjang sekolah menengah atas di SMKN 3 Kota Tangerang, pada tahun 1997- 1999. Pada tahun 2000, menempuh pendidikan S1 program studi Bimbingan Konseling di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Lulus S1 pada tahun 2006, menjadi guru di SD Islam Permata Hati kabupaten Tangerang, sejak 2005 sampai 2012 . Honorer di SDN Tangerang 2 sejak tahun 2012. Pada tahun 2022, lulus tes PPPK dan ditugaskan di SDN Tangerang 2 Kec.Tangerang Kota.Tangerang. Keinginan kedua orang tua agar penulis dapat melanjutkan S2 maka penulis melanjutkan S2 untuk meningkatkan kompetensi diri sebagai pendidik, yang mendorong saya menempuh pendidikan ke jenjang S2 pada tahun 2023. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, doa keluarga,serta rekan sejawat dengan kembali menuntut ilmu lebih tinggi, saya berharap akan bermanfaat bagi diri saya sendiri, peserta didik saya, dan orang-orang di sekitar saya. Selain itu, besar harapan saya dapat memotivasi orang lain untuk tak kenal lelah dan terus belajar sepanjang hayat.