

Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember

**Ristie Puri Rahayu¹, Suhartiningsih², Nindya Nurdianasari^{3*}, Prasetyo Adi Nugroho⁴,
Muhammad Lutfi⁵**

Universitas Jember ^{1,2,3,4,5}

Corresponding Author: nindyanurdiana.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangrejo 2 Jember dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan bowling terhadap keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain posttest only control group design. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan uji Independent Sample T-test. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,469 > 2,008$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bowling berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember.

Kata kunci: Keterampilan Menulis, Permainan Bowling, Teks deskripsi

Abstract

This research was conducted at SDN Karangrejo 2 Jember with the aim of finding out whether or not there was an influence of the use of bowling on the skills of writing descriptive text of class IV students at SDN Karangrejo 2 Jember. This type of research is experimental with a posttest only control group design. The data collection methods used are observation, interviews, documentation, and learning outcomes tests. The data analysis technique uses the independent sample t-test. The results of the research that has been carried out are $t_{count} > t_{table}$ ($7.469 > 2.008$), so it can be concluded that the use of bowling has a significant effect on the skills of writing descriptive text for class IV students at SDN Karangrejo 2 Jember.

Keywords: Bowling Game; Descriptive Teks, Writing Skills

1. Pendahuluan

Bahasa dalam dunia pendidikan berperan sebagai media untuk menyebar luaskan informasi dan ilmu pengetahuan. Fungsi bahasa sebagai alat berkomunikasi, berinteraksi, serta menyampaikan hasil pemikiran berupa ide, atau gagasan. Pentingnya bahasa mengharuskan pembelajaran bahasa dioptimalkan tidak hanya dari aspek materi tetapi juga strategi pembelajaran di sekolah dasar (Ali, 2020). Menurut Khasanah dkk. (2024) salah satu mata pelajaran terkait pembelajaran bahasa yang harus dikuasai yaitu Bahasa Indonesia. Sasaran dari pembelajaran bahasa Indonesia meliputi pengembangan kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa.

Keterampilan dalam berbahasa mencakup empat keterampilan dasar. Empat keterampilan berbahasa antara lain keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Darmuki, 2020; Nurdianasari, dkk, 2023). Salah satu capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD adalah peserta didik dapat dengan benar menulis teks deskripsi suatu objek yang ada di lingkungan sekitar menggunakan ejaan yang tepat.

Menulis merupakan keterampilan yang menjadi fokus penting dalam pendidikan. Menurut Nurdianasari, dkk. (2022) fokus pendidikan saat ini menumbuhkan rasa cinta tanah air, beriman, berakhlak mulia, serta yang dapat membentuk peserta didik mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam proses belajar dalam pembelajaran. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif, melalui komunikasi tidak langsung atau melalui bentuk tulisan (Tarigan, 2013). Kegiatan menggali pikiran dan perasaan tentang peristiwa tertentu, menentukan topik untuk ditulis dan menuliskannya di atas kertas agar pembaca dapat memahami secara mudah dan jelas. Menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu di pelajari, tetapi justru perlu dikuasai (Silaban, 2017).

Teks deskripsi menjadi salah satu fokus untuk dipelajari peserta didik di sekolah dasar. Menurut Lutfiah, Rukayah, dan Kamsiyati, (2021), teks deskripsi adalah teks yang tersusun dari beberapa paragraf berupa pendeskripsian sebuah tempat, objek, atau orang dalam bahasa yang jelas dan komunikatif. Menulis teks deskripsi dipandang sebagai suatu keterampilan menggambarkan suatu topik dengan kata-kata (Sudarman, Yarmi, dan Ansoriyah, 2023). Pemberian materi menulis teks deskripsi harapannya peserta didik mempunyai keterampilan menulis, sehingga terampil dalam mengomunikasikan pesan melalui bahasa tulis sesuai topik.

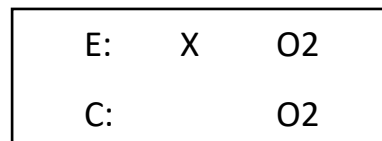
Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dijalankan di SDN Karangrejo 2 Jember didapatkan informasi mengenai keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV belum memenuhi standar nilai. Kegiatan pembelajaran berlangsung monoton dengan hanya menyimak penjelasan guru membuat peserta didik merasa bosan. Peserta didik kebingungan dalam mengemukakan ide, memilih kosakata dan mencermati penggunaan ejaan. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya terjadi interaksi searah antara guru dan siswa saja, melainkan harus tercipta pula interaksi siswa dengan siswa untuk memecahkan masalah dan saling berbagi informasi terkait pembelajaran Nurdianasari dkk. (2017).

Kemampuan guru sangat diperlukan untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas. Guru dituntut mampu dalam mempersiapkan pembelajaran mulai dari perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran bertujuan tercapainya tujuan pembelajaran (Suhartiningsih, 2021). Salah satu upaya menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang dimanfaatkan oleh guru guna penyampaian pesan dan merangsang perasaan, pikiran, perhatian, serta kehendak peserta didik untuk melancarkan proses pembelajar secara sadar, tepat sasaran, dan terkendali (Suryani, Setiawan dan Putria, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan daya serap peserta didik. Permainan bowling dipilih sebagai media untuk mengatasi masalah. Modifikasi permainan bowling sebagai media pembelajaran peserta didik menyajikan target sebuah pin berjumlah sepuluh buah dengan beberapa simbol. Simbol pada pin berisi materi yang merupakan rambu-rambu lalu lintas. Permainan dimainkan dengan bola bowling digelindingkan menuju atau mengarah pada target yang berjumlah sepuluh buah dengan susunan menyerupai segitiga dapat dilihat dari atas (Fara, Wondal dan Mahmud, 2020). Target yang jatuh karena lemparan bola diamati. Hasil mengamati simbol ditulis dengan mengagunkan kalimat deskripsi yang sesuai berdasarkan simbol yang diperoleh pada saat bermain.

Pemilihan permainan bowling pada penelitian ini berdasarkan penelitian yang dilakukan Citra dkk. (2022) bermain bowling merupakan salah satu alternatif untuk melatih keterampilan dalam mengenal simbol, penyajian simbol dalam permainan bowling memudahkan anak dalam menuliskan deskripsi berdasarkan simbol yang diamati, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Aktivitas bermain merupakan tuntutan sekaligus kebutuhan bagi anak, karena anak-anak masih dalam masa bermain. Bermain dapat memberikan sejumlah manfaat seperti memenuhi berbagai aspek perkembangan anak (Fitriyani, 2017). Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan bowling terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pola pra-eksperimental. Desain penelitian posttest only control group design menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok kontrol (tanpa menggunakan permainan bowling) dan kelompok eksperimen (menggunakan permainan bowling). Pemberian soal posttest yang sama namun perlakuan yang berbeda. Bentuk rancangan desain penelitian posttest only control group design dapat ditinjau dalam Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Posttest Only Control Group Design

Keterangan:

E : kelompok eksperimen.

C : kelompok kontrol.

X : perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

O2 : observasi atau tes akhir (posttest) yang diberikan sesudah perlakuan.

Penelitian dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember tahun pelajaran 2013/2014 pada Januari 2024. Kelas IV A berjumlah 26 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 26 peserta didik. Penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelas homogen atau tidak. Perhitungan dilakukan menggunakan software SPSS 25.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa tes uraian untuk diberikan saat posttest. Perolehan data di analisis menggunakan Uji Independent Sample T-test dan uji keefektifan relatif (ER).

Analisis data yang dijalankan yaitu uji independent sample t-test menggunakan bantuan program SPSS. Uji keefektifan relatif (ER) yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan permainan bowling. Masyhud (2021) mengemukakan uji keefektifan relatif dilangsungkan dengan menerapkan rumus berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol.

MX1 : mean atau rata-rata nilai kelompok kontrol.

MX2 : mean atau rata-rata nilai kelompok eksperimen.

Hasil analisis keefektifan relatif kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81,00% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61,00% - 80,00%	Keefektifan tinggi
41,00% - 60,99%	Keefektifan sedang
21,00% - 40,99%	Keefektifan rendah
0% - 20,99%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: Masyhud (2021:272)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan permainan bowling terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember. Penelitian diawali dengan melakukan uji homogenitas antara kelas IV A dan IV B untuk mengetahui kedua kelas bersifat homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Homogenitas prestasi

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.488	1	50	.488

Nilai signifikansi yang diperoleh berdasarkan tabel di atas sebesar $0,488 \geq 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok bersifat homogen. Langkah selanjutnya dilakukan pemilihan secara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan kelas undian ditentukan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas diberikan soal posttest yang sama dengan perlakuan yang berbeda. Data hasil memperoleh nilai posttest peserta didik dari kelas eksperimen dan kontrol kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan diantaranya uji normalitas, uji independent sample t-test, dan uji keefektifan relatif (ER). Hasil uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS menggunakan uji Shapiro-Wilk dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>Kolmogorov-smirnov^a</i>			<i>Shapiro-wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Eksperimen	.160	26	.084	.927	26	.065
Kontrol	.125	26	.200*	.954	26	.292

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi posttest pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0.065 dan 0,292. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *t-test*. Analisis perhitungan dengan uji-t menggunakan program aplikasi SPSS dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember

Tabel 3 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

		<i>Independent Sampel Test</i>									
		<i>Levene's Test for Equality of Variance</i>					<i>t-test for Equality of Means</i>				
		<i>f</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Hasil <i>posttest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	1.965	.167	7.469	50	.000	313.807	42.013	229.421	399.194	
	<i>Equal variances not assumed</i>			7.469	48.249	.000	313.807	42.013	229.345	398.270	

Hasil perhitungan tersebut dapat di ketahui nilai $t_{hitung} = 7,469$, selanjutnya nilai t_{hitung} di konsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05. Nilai t_{tabel} dapat dicari menggunakan formula $\{=TINV (0,05;50)\}$ pada program Microsoft excel, nilai t_{tabel} yang didapatkan yaitu 2,008. Hasil tersebut menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($7,469 > 2,008$). Hasil perhitungan menunjukkan ada pengaruh permainan *bowling* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember. Uji selanjutnya yaitu uji ER dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan relatif dari kelas eksperimen yang menggunakan permainan *bowling* dengan kelas kontrol tanpa menggunakan permainan *bowling*. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen didapat sebesar 73,60, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 42,22. Hasil perhitungan ER dapat diketahui menggunakan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{73,60 - 42,22}{\left(\frac{42,22 + 73,60}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{31,38}{57,91} \times 100\%$$

$$ER = 0,54 \times 100\%$$

$$ER = 54\% \text{ (Keefektifan sedang)}$$

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *bowling* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi dengan tingkat keefektifan relatif sebesar 54%

Pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam dunia pendidikan. Pemberian materi pembelajaran bahasa Indonesia sedini mungkin diharapkan peserta didik mampu menguasai keempat keterampilan dalam berbahasa diantaranya keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Hal ini di tunjukkan oleh pendapat (Darmuki 2020) bahwa empat keterampilan dalam berbahasa yang harus dikuasai peserta didik antara lain keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai. Menulis sebagai proses penyampaian pikiran, perasaan yang bermakna makna. Kemampuan menulis dapat menjadi sarana untuk berkomunikasi dengan menyampaikan pikiran secara tidak langsung dalam berbentuk tulisan, sehingga tidak perlu bertatap muka. Pernyataan tersebut selaras dengan Safura, Suhartiningih, dan Yuliati (2017) bahwa seseorang dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan pesan kepada orang lain untuk menyampaikan maksud atau tujuan dalam bentuk tulisan, oleh karena itu keterampilan menulis harus dikuasai sedini mungkin. Capaian pembelajaran bahasa

Indonesia pada jenjang SD salah satunya adalah peserta didik dapat dengan benar menulis teks deskripsi suatu objek yang ada di lingkungan sekitar menggunakan ejaan yang tepat.

Berdasarkan observasi dan wawancara sebelum melakukan penelitian, diperoleh informasi mengenai keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV belum memenuhi standar nilai Penggunaan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan semangat dalam belajar dan daya serap peserta didik. Permainan *bowling* dipilih sebagai media untuk mengatasi masalah. Pemilihan permainan *bowling* pada penelitian ini berdasarkan kajian pustaka bahwa permainan *bowling* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif (Yunanto, 2014).

Permainan *bowling* adalah salah satu permainan bola tangan yang telah hadir sejak ribuan tahun silam. Menurut Permata dan Rakhmawati (2018), permainan *bowling* merupakan bentuk permainan dimana bola digelindingkan atau melempar bola dengan tangan. Modifikasi permainan *bowling* sebagai media pembelajaran peserta didik menyajikan target sebuah pin berjumlah sepuluh buah dengan beberapa simbol. Simbol pada pin berisi materi yang merupakan rambu-rambu lalu lintas. Permainan dimainkan dengan bola *bowling* digelindingkan menuju atau mengarah pada keping yang berjumlah sepuluh buah dengan susunan menyerupai segitiga dapat dilihat dari atas (Fara, Wondal dan Mahmud, 2020). Target yang jatuh karena lemparan bola diamati. Hasil mengamati simbol ditulis dengan mengagunkan kalimat deskripsi yang sesuai berdasarkan simbol yang diperoleh pada saat bermain.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *bowling* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 2 Jember. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif yang menerapkan jenis penelitian eksperimen tepatnya pola penelitian pra-eksperimental dengan desain penelitian *posttest only control group design*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test* dan uji keefektifan relatif (ER).

Perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen dengan kelas kontrol mengakibatkan perbedaan tingkat antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Perbedaan tersebut berpengaruh terhadap rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 73,60, sementara rata-rata pada kelas kontrol sebesar 42,22. Hasil analisis uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 7,469 yang kemudian dikonsultasikan dengan tabel kritik (t_{tabel}) pada taraf signifikansi 0,05 dengan df 50 sebesar 2,008 sehingga diperoleh hasil $7,469 > 2,008$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan ada perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata keterampilan menulis teks deskripsi antara kelompok eksperimen dengan kelas kontrol.

Uji keefektifan relatif (ER) diketahui bahwa keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan *bowling* menunjukkan lebih efektif 54% dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *bowling*. faktor lain yang mempengaruhi sebesar 48% mempengaruhi dari peserta didik baik faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang diketahui yaitu adanya perhatian, minat, motivasi dan kesiapan siswa untuk belajar. Faktor eksternal yang diketahui yaitu dari aspek sekolah meliputi metode mengajar, relasi guru dan siswa, serta alat/ media pembelajaran.

Perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan penggunaan permainan *bowling* lebih efektif meningkatkan keterampilan menulis kalimat deskripsi. Kelas eksperimen mendapat hasil lebih baik karena penggunaan permainan *bowling*, sehingga kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik dapat meningkat. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Citra dkk (2022) bermain *bowling* merupakan salah satu alternatif untuk melatih keterampilan dalam mengenal simbol, penyajian simbol dalam permainan *bowling* memudahkan anak dalam menuliskan deskripsi berdasarkan simbol yang diamati, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan *bowling* dapat menarik perhatian dan antusias peserta didik. Peserta didik menjadi lebih fokus dalam pembelajaran dengan bermain dan mengamati gambar yang ada dalam permainan *bowling* pernyataan tersebut sejalan dengan riset yang dilakukan Fara, Wondal dan Mahmud (2020) kelebihan permainan *bowling* meningkatkan keinginan anak dalam belajar sebab kegiatan belajar dijalankan sambil bermain dengan begitu anak tidak mudah bosan, selain itu juga baik untuk melatih motorik dan kognitif anak.

Kendala yang terjadi saat penelitian penggunaan permainan *bowling* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Respon peserta didik kelas eksperimen terlalu antusias saat bermain menimbulkan kondisi menjadi kurang kondusif dan menimbulkan suara yang keras sehingga mengganggu pembelajaran pada kelas lain. Solusi untuk kendala ini saat proses pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas agar tidak mengganggu kelas lain.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan penggunaan permainan bowling memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas IV di SDN Karangrejo 02 Jember. Kesimpulan penelitian ini juga didukung dengan hasil perbedaan nilai rata-rata posttest kedua kelas. Hasil posttest pada kelas eksperimen sebesar 73,60 dan untuk kelas kontrol sebesar 42,22. Perhitungan nilai keefektifan relatif (ER) menunjukkan penggunaan permainan bowling lebih efektif 54%.

5. Daftar Pustaka

- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1): 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>. [Diakses pada 12 November 2023].
- Citra, N., P. H. Pradana, N. Nabilah, dan N. A. Irma. 2022. Pengaruh Permainan Bowling Bergambar Angka Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 136-141. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4103>. [Diakses pada 12 Januari 2024].
- Darmuki, A. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video di Youtube pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2): 655-661. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.687>. [Diakses pada 05 Agustus 2023].
- Fara, F., R. Wondal, dan N. Mahmud. 2020. Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 2(1): 72-81. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2036>. [Diakses pada 02 November 2023].
- Fitriyani, F. N. 2017. Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2): 125-140. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>. [Diakses pada 11 September 2023].
- Lutfiah, Z. A., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2021). Analisis kesulitan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.48736>
- Khasanah, K., Suhartiningsih, N. Nurdianasari, C. A Proborini, dan F. Anis. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Poster terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 768-777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7154>
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Nurdianasari, N., Hanurawan, F., & Soetjipto, B. E. (2017). Model pembelajaran kooperatif tipe fan-n-pick pada mata pelajaran IPS SD. *Prosiding TEP & PDs*, 6(37), 853-860.
- Nurdianasari, N., S. A. Hasanah, Z. Finali, F. S. Utama, dan H. Satrijono. 2022. Evaluation of the Feasibility of the Content of the Integrated Thematic Book with the Theme of Our Friend 's Environment for SD/ MI Class V Published by Erlangga with the 2013 Curriculum Criteria. *Widyagogik*, 10(2): 312-323. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/18182/7698> [Diakses pada 16 September 2023].
- Nurdianasari, N., Rahmawati, E., Fitriyah, C. Z., Utama, F. S., & Rukmana, L. P. (2022). Analisis Kesesuaian Muatan Pendidikan Karakter dengan Buku Siswa. 11(1), 55-64.
- Nurdianasari, N., Suhartiningsih, Proborini, C.A., & Ratri, L.S. (2023). Interactive e-modules based on local wisdom in learning the Indonesian language and literature as an implementation of the independent curriculum in elementary schools throughout Jember Regency. *Jurnal*

Fundadikdas.	Vol.	6	No.3.
http://www.journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/9142			
Safura, S. S., Suhartiningsih, S., & Yuliati, N. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas dengan Pilihan Kata yang Tepat Melalui Penerapan Strategi Writing in the Here and Now Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas VA SDN Patrang 01 Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017. <i>Jurnal Edukasi</i> , 4(1), 43. https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i1.5090 [Di akses pada 26 Mei 2024].			
Suhartiningsih, S. 2021. Peningkatan Kinerja Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Daring melalui Supervisi Individual SD Negeri Kemijen 01 Kota Semarang. <i>Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah</i> , 2(1), 64–76. https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.15 [Di akses pada 26 Mei 2024].			
Sudarman, R., G. Yarmi, & S. Ansoriyah, 2023. Menulis Teks Deskripsi Bertemakan Lingkungan Sosial. <i>Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> 19, 81–101 [Di akses pada 26 Mei 2024].			
Suryani, N., A. Setiawan, dan A. Putria. 2018. <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.			
Silaban, R. 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Sederhana Melalui Metode Latihan Siswa Kelas I SD Negeri 014 Pagaran Tapah Darussalam. <i>Jurnal Pendidikan dan Pengajaran</i> , 1(1): 16. https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4365 [Diakses pada 16 januari 2024]			
Tarigan, H. G. 2013. <i>Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa</i> . Angkasa. Bandung:			