

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Adat Ngayikka Berbasis Model Project Based Learning (PjBL) Dan Profil Kemampuan Menulis Teks Narasi

Desva Karina¹, Abdul Muktadir², Gumono³

¹ Universitas Bengkulu, Indonesia; desvakarina1@gmail.com

² Universitas Bengkulu, Indonesia; abdulmuktadir@unib.ac.id

³ Universitas Bengkulu, Indonesia; gumono@unib.ac.id

Abstract

Keywords:
comic-based
learning media,
local wisdom,
Adat
Ngayikkah,
Project Based
Learning (PjBL),
narrative writing
skills.

This research was motivated by the low narrative writing skills of elementary school students, particularly in developing ideas, organizing story structures coherently, and using appropriate language features. This condition is caused by learning activities that are still dominated by conventional methods and the limited use of engaging and contextual learning media. Students need visual and interactive learning media, while teachers require instructional media that support active learning and integrate local wisdom values. Therefore, this study aimed to develop comic-based learning media integrating the local wisdom of Adat Ngayikkah using the Project Based Learning (PjBL) model in teaching narrative writing to fourth-grade students. This study employed a development research method with a combination of quantitative and qualitative approaches. The research subjects consisted of 17 fourth-grade students at MI Al-Ikhlas Tanjung Sakti. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and narrative writing skill tests. The results showed that students' initial narrative writing ability was still low, with a mastery percentage of 23.5% (4 students achieved mastery). After the implementation of the Adat Ngayikkah comicbased learning media using the Project Based Learning model, the mastery percentage increased to 52.9% (9 students achieved mastery). Student responses to the comic media were categorized as very good with a percentage of 100%, and teacher responses indicated positive perceptions of the media use. Expert validation results showed that the comic media had a very high level of validity, with a material validity coefficient of 1.00, language validity of 0.89, and graphic validity of 0.89. Therefore, the Adat Ngayikkah comic-based learning media using the Project Based Learning model is feasible to be used as an alternative learning medium in Indonesian language instruction to improve elementary school students' narrative writing skills.

Abstrak

Kata kunci:
Media komik,
kearifan lokal,
Adat Ngayikkah,
Project Based
Learning (PjBL),
menulis teks

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis teks narasi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan gagasan, menyusun struktur cerita secara runtut, serta menggunakan unsur kebahasaan yang tepat. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Siswa membutuhkan media

narasi

pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, sedangkan guru membutuhkan media ajar yang mampu mendukung pembelajaran aktif serta menanamkan nilai kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Adat Ngayikkah yang dipadukan dengan model Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 17 siswa kelas IV di MI Al-Ikhlas Tanjung Sakti. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes kemampuan menulis teks narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal menulis teks narasi siswa masih rendah, dengan persentase ketuntasan sebesar 23,5% (4 siswa tuntas). Setelah penggunaan media pembelajaran komik Adat Ngayikkah berbasis Project Based Learning, persentase ketuntasan meningkat menjadi 52,9% (9 siswa tuntas). Respon siswa terhadap media komik menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 100% serta respon guru menunjukkan penilaian positif terhadap penggunaan media. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media komik memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan validitas materi sebesar 1,00, validitas bahasa sebesar 0,89, dan validitas kegrafikan sebesar 0,89. Dengan demikian, media pembelajaran komik Adat Ngayikkah berbasis Project Based Learning layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa sekolah dasar.

Corresponding Author

Desva Karina

Universitas Bengkulu, Indonesia; desvakarina1@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif, baik lisan maupun tertulis dalam berbagai konteks kehidupan (Khoerunnisa et al. 2026). Karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup pengembangan keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks dan menantang bagi siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar (Kemendikbudristek 2024).

Kemampuan menulis teks narasi menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Muid (2024) menjelaskan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam kehidupan akademik maupun profesional untuk mengkomunikasikan gagasan secara terstruktur (Putri and Kurniawan 2022). Dalam menulis teks narasi, siswa tidak hanya dituntut menyusun alur secara runtut, tetapi juga mampu memahami struktur narasi yang meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Kompleksitas ini menyebabkan kemampuan menulis teks narasi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah (Dalman 2018). Bell (2010) dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa masih menghadapi berbagai kesulitan dalam menulis karangan narasi, seperti kesulitan menyampaikan ide pokok, menyusun paragraf secara runtut, serta penggunaan ejaan dan tanda baca yang belum tepat.

Kondisi serupa juga ditemukan di MI Al-Ikhlas Tanjung Sakti Pumi, Kabupaten Lahat. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas IV tampak kebingungan saat diberikan tugas menulis dan membutuhkan waktu lama untuk memulai. Guru menyatakan bahwa pembelajaran menulis narasi masih berpusat pada buku paket tanpa adanya media pendukung yang menarik dan kontekstual. Akibatnya, dari 17 siswa hanya 4 siswa (23,5%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 13 siswa (76,5%) belum mencapai ketuntasan. (Kurniawati and Adi 2025) Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, visual, dan berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046 Tahun 2025 (BSKAP 2025), capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B menegaskan bahwa peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai jenis teks sederhana dengan struktur kalimat yang bervariasi, menggunakan kosakata baru, serta menerapkan kaidah kebahasaan sesuai konteks. Untuk memenuhi capaian tersebut, diperlukan media dan model pembelajaran inovatif yang mampu memotivasi siswa secara aktif.

Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Adat Ngayikkah yang dipadukan dengan model Project Based Learning (PjBL). (Sari and Nugraha 2024) Pemilihan komik didasarkan pada karakteristiknya yang memadukan teks dan ilustrasi visual, sehingga mampu membantu siswa memahami isi cerita secara menyeluruh sekaligus menumbuhkan minat menulis (Cahyadi 2019). Pengangkatan tema Adat Ngayikkah menjadikan materi lebih relevan dan bermakna, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang penting untuk dilestarikan. (Fauzi and Rahma 2022) Sementara itu, penerapan model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif, kolaboratif, dan berpusat pada proses melalui kegiatan merancang dan menghasilkan produk tulisan yang bermakna (Khoerunnisa et al. 2026). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran komik Adat Ngayikkah berbasis PjBL dalam meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanjung Sakti Kabupaten Lahat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). (Priyadi 2020) Pendekatan penelitian menggabungkan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif diperoleh melalui analisis kemampuan menulis teks narasi pada tahap penilaian awal dan penilaian akhir, (Ningsih and Lazuardi 2024). Sedangkan pendekatan kualitatif diperoleh melalui angket validasi ahli serta respons guru dan siswa (Sugiyono 2019).

Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanjung Sakti Pumi, Kabupaten Lahat. Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli materi, bahasa, dan kegrafikan; (2) angket respons guru dan siswa; (3) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran; serta (4) tes kemampuan menulis teks narasi (tes awal dan tes akhir).

Prosedur Pengembangan

Tahap Analysis meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara guru, penyebaran angket kepada siswa, dan analisis kurikulum Merdeka Fase B(BSKAP 2025). Tahap Design mencakup perancangan format komik mengikuti enam sintaks PjBL, yaitu: (1) pertanyaan mendasar, (2) perencanaan proyek, (3) penyusunan jadwal, (4) pelaksanaan dan monitoring proyek, (5) penyusunan hasil dan publikasi, serta (6) evaluasi proses dan hasil. Komik dirancang dalam 30 halaman yang mevisualisasikan alur cerita Adat Ngayikkah secara kronologis.

Tahap Development mencakup penyusunan naskah, perancangan ilustrasi menggunakan bantuan kecerdasan buatan (AI) melalui platform Gemini, dan penataan layout menggunakan aplikasi Canva.(Branch 2020) Tahap Implementation dilakukan dengan menerapkan media komik dalam pembelajaran menulis teks narasi di kelas IV. (Mulyatiningsih 2021)Tahap Evaluation dilakukan melalui penilaian tes akhir dan refleksi seluruh tahapan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Kelayakan media dianalisis menggunakan indeks kesepakatan Aiken's V dengan formula $V = \sum s / [n(c-1)]$, di mana s = skor validator dikurangi skor terendah, n = jumlah validator, dan c = jumlah kategori skala. Reliabilitas antar-validator dihitung menggunakan Cohen's Kappa. Respons pengguna dianalisis secara deskriptif berdasarkan persentase skor. Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan persentase ketuntasan dan rata-rata nilai antara tes awal dan tes akhir(Rahman and Hidayah 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Media Pembelajaran Komik Adat Ngayikkah Berbasis PjBL

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran menulis narasi di MI Al-Ikhlash Tanjung Sakti masih sangat bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa media pendukung visual. Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan menentukan ide cerita sebagai hambatan utama dalam menulis. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media visual dengan persentase 98% pada aspek media komik, 97% pada aspek keterampilan menulis, 88% pada aspek model PjBL, dan 84% pada aspek Adat Ngayikkah.

Tabel 1
Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	Media komik	50	51	98%
2	Adat Ngayikkah	43	51	84%
3	Keterampilan menulis	33	34	97%
4	Model PjBL	30	34	88%

Sumber: Data primer (2025)

Media komik yang dikembangkan memiliki karakteristik: (1) penyajian materi teks narasi yang terintegrasi dengan kearifan lokal Adat Ngayikkah; (2) ilustrasi yang jelas dengan warna menarik; (3) dialog sederhana sesuai karakteristik siswa sekolah dasar; dan (4) alur cerita yang mengikuti enam tahapan sintaks PjBL secara sistematis. Komik disusun dalam 30 halaman yang mencakup cover, kata pengantar, petunjuk, daftar isi, dan enam tahap PjBL yang divisualisasikan dalam alur cerita (Arsyad 2017)).

Kelayakan Media Pembelajaran Komik Adat Ngayikkah Berbasis PjBL

Kelayakan media dinilai melalui proses validasi oleh enam ahli yang terbagi dalam tiga aspek: materi, bahasa, dan kegrafikan. Setiap aspek melibatkan dua validator.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Komik

No.	Aspek Validasi	Indeks Aiken's V	Reliabilitas (Kappa)	Kategori
1	Materi	1,00	100%	Sangat Valid
2	Bahasa	0,89	100%	Sangat Valid
3	Kegrafikan	0,89	100%	Sangat Valid

Sumber: Data primer (2025)

Hasil validasi ahli materi menunjukkan indeks Aiken's V sebesar 1,00 (Sangat Valid) dengan reliabilitas 100%. Hal ini berarti seluruh indikator penilaian materi memperoleh skor maksimal dari kedua validator, yaitu skor 4 pada skala Likert. Validasi aspek bahasa memperoleh indeks Aiken's V sebesar 0,89 (Sangat Valid) dengan reliabilitas 100%, menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam komik sudah komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Demikian pula validasi aspek kegrafikan memperoleh indeks Aiken's V sebesar 0,89 (Sangat Valid) dengan reliabilitas 100%, yang berarti tampilan visual, ilustrasi, dan tata letak komik sudah memenuhi standar kelayakan (Dewi and Saputra 2023).

Respons Guru dan Siswa

Respons siswa terhadap media komik Adat Ngayikkah berbasis PjBL menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 100% (skor total 153 dari 153). Hal ini menunjukkan bahwa media komik sangat menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Respons guru juga menunjukkan penilaian positif terhadap penggunaan media, menyatakan bahwa komik mampu mendukung pembelajaran menulis narasi, menarik minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi bagi siswa (Khabibah and Munir 2025).

Keefektifan Media Pembelajaran Komik Adat Ngayikkah Berbasis PjBL

Keefektifan media diukur melalui perbandingan nilai tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kemampuan menulis teks narasi (Sari and Nugraha 2024). Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa

Komponen	Tes Awal	Tes Akhir	Peningkatan
Rata-rata nilai	38,5	63,0	63,6%
Siswa tuntas	4 (23,5%)	9 (52,9%)	+29,4%
Siswa belum tuntas	13 (76,5%)	8 (47,1%)	-29,4%

Sumber: Data primer (2025)

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas meningkat dari 38,5 pada tes awal menjadi 63,0 pada tes akhir, dengan peningkatan sebesar 63,6%. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 23,5% menjadi 52,9%, atau naik sebesar 29,4%. Peningkatan juga terjadi pada seluruh aspek penilaian menulis narasi, khususnya pada aspek isi/gagasan dan kebahasaan. Keterlaksanaan model PjBL berlangsung dalam enam tahap yang sistematis: (1) penentuan proyek berbasis Adat Ngayikkah, (2) perancangan langkah-langkah penulisan, (3) penyusunan jadwal proyek, (4) pelaksanaan proyek dengan pendampingan guru, (5) presentasi hasil karya, dan (6) evaluasi proses dan produk.

PEMBAHASAN

Karakteristik dan Relevansi Media Komik Berbasis Kearifan Lokal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik Adat Ngayikkah berbasis PjBL memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Komik dengan ilustrasi visual yang kaya mampu membantu siswa memvisualisasikan alur cerita dan tokoh secara konkret, sehingga proses memahami struktur narasi menjadi lebih mudah (Asari, Purba, and Siregar 2023). Hal ini sejalan dengan (Wibowo and Santoso 2021) yang menemukan bahwa penggunaan komik tanpa teks maupun bergambar berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Pengintegrasian kearifan lokal Adat Ngayikkah ke dalam media komik terbukti meningkatkan relevansi dan kebermaknaan pembelajaran. Siswa merasa lebih dekat dengan materi karena cerita yang disajikan berakar dari lingkungan budaya mereka. Berdasarkan analisis kebutuhan, 84% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis kearifan lokal. Temuan ini memperkuat argumen bahwa kontekstualisasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah (Nurgiyantoro 2016).

Kelayakan Media Komik dan Implikasi Pedagogis

Hasil validasi dengan indeks Aiken's V 1,00 untuk aspek materi dan 0,89 untuk aspek bahasa dan kegrafikan mengkonfirmasi bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan akademik yang tinggi. Nilai validitas yang sangat baik ini sejalan dengan penelitian (Arikunto 2018) yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis instruksional terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa SMP, dengan implikasi serupa yang dapat diterapkan pada jenjang pendidikan dasar.

Respons siswa yang mencapai 100% kategori sangat baik menunjukkan bahwa komik berhasil menarik perhatian dan motivasi belajar siswa. Temuan ini selaras dengan (Arsyad 2017) yang mengembangkan komik digital untuk pembelajaran di sekolah dasar dan menemukan bahwa media komik mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan. Respons positif guru juga mengindikasikan bahwa media ini praktis digunakan dan mampu mendukung pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif.

Keefektifan Model PjBL dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi

Peningkatan rata-rata nilai sebesar 63,6% dan kenaikan persentase ketuntasan dari 23,5% menjadi 52,9% menunjukkan bahwa media komik Adat Ngayikkah berbasis PjBL efektif mendukung pembelajaran menulis narasi. Model PjBL memberikan pengalaman belajar yang aktif dan konstruktif, di mana siswa terlibat dalam setiap tahapan proyek mulai dari perencanaan hingga evaluasi. dalam penelitiannya menemukan pengaruh positif model PjBL terhadap keterampilan menulis narasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar, yang konsisten dengan temuan penelitian ini (Prasetyo and Ningsih 2021).

Meskipun terdapat peningkatan signifikan, masih ada 8 siswa (47,1%) yang belum mencapai ketuntasan pada tes akhir. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media komik perlu dilengkapi dengan intervensi tambahan, seperti latihan menulis berulang, peer review, dan scaffolding yang lebih intensif pada aspek struktur narasi. (Thomas 2000) menemukan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran menulis narasi fiksi secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV, dengan catatan bahwa pendampingan guru yang intensif merupakan faktor kunci keberhasilan.

Penelitian ini menyumbangkan bukti empiris bahwa integrasi media komik berbasis kearifan lokal dengan model PjBL merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks narasi di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah dengan potensi budaya lokal yang kaya (Cahyadi 2019). Temuan ini memperkuat dan memperluas penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menguji salah satu variabel (media komik atau model PjBL) secara terpisah.

KESIMPULAN

Media pembelajaran komik Adat Ngayikkah berbasis model Project Based Learning (PjBL) yang dikembangkan memiliki karakteristik berupa penyajian materi teks narasi yang terintegrasi dengan kearifan lokal, dilengkapi ilustrasi visual yang menarik, dialog sederhana sesuai usia siswa, dan alur pembelajaran yang mengikuti enam sintaks PjBL secara sistematis dalam 30 halaman komik. Media ini terbukti layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dengan indeks Aiken's V sebesar 1,00 untuk aspek materi dan 0,89 untuk aspek bahasa dan kegrafikan, semuanya dalam kategori sangat valid dengan reliabilitas 100%. Respons siswa mencapai 100% kategori sangat baik dan respons guru menunjukkan penilaian positif terhadap kepraktisan media.

Penelitian ini mengkonfirmasi dan memperluas temuan penelitian sebelumnya dengan menyediakan bukti empiris bahwa kombinasi media komik berbasis kearifan

lokal dan model PjBL secara sinergis mampu meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa secara signifikan. Rata-rata nilai meningkat 63,6% dari 38,5 menjadi 63,0, dan persentase ketuntasan meningkat dari 23,5% menjadi 52,9%. Temuan ini menyumbangkan perspektif baru bahwa kontekstualisasi budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan relevansi konten, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada sampel yang kecil (17 siswa), lokasi penelitian yang terbatas pada satu sekolah, dan durasi implementasi yang singkat. Diperlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, variasi lokasi yang lebih beragam, serta durasi pembelajaran yang lebih panjang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang efektivitas media komik berbasis kearifan lokal. Pengembangan komik ke dalam format digital interaktif juga berpotensi meningkatkan jangkauan dan dampak pembelajaran secara lebih luas.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asari, A, S Purba, and R Siregar. 2023. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV Istana Agency.
- Bell, Stephanie. 2010. "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future." *The Clearing House* 83, no. 2: 39-43.
- Branch, R M. 2020. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- BSKAP. 2025. "Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B." Jakarta: Kemendikbudristek.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dewi, R K, and A Saputra. 2023. "Analisis Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Fauzi, A, and S Rahma. 2022. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Kurikulum SD." *Jurnal Pendidikan Nasional*.
- Kemendikbudristek. 2024. "Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka." Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khabibah, N P N, and M M Munir. 2025. "Efektivitas Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Kreatif Siswa." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Khoerunnisa, V, T Y Gustiani, S T Roheni, and D T Ratnasari. 2026. "Analisis Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kurniawati, I, and P Adi. 2025. "Integrasi Budaya Lokal Dalam Media Komik." *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Muid, Abdul. 2024. "Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 12, no. 1: 45-56.

- Mulyatiningsih, E. 2021. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Ningsih, R, and D Lazuardi. 2024. "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Literasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Literasi*.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Prasetyo, A, and S Ningsih. 2021. "Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan Kreatif*.
- Pribadi, B A. 2020. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Putri, A D, and R Kurniawan. 2022. "Pengaruh Media Visual Terhadap Kemampuan Menulis Narasi." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Rahman, F, and U Hidayah. 2022. "Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi." *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sari, M, and D Nugraha. 2024. "Implementasi Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis." *Jurnal Basic Education Research*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, John W. 2000. *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: Autodesk Foundation.
- Wibowo, T, and E Santoso. 2021. "Pengembangan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Dasar*.