



Pengembangan Media Komik Cerita Anak Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis

Siska Angelina Sibarani¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah Medan, Indonesia

Email : siskaangelinasibarani@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Akan tetapi dalam penelitian ini model pengembangan ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap ke 3, yaitu tahap Pengembangan (*Development*). Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu angket validasi yang dibagikan kepada validator ahli, seperti validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 86,6 dengan kategori "Sangat Layak", dari validasi ahli materi, yaitu 95,2 dengan kategori "Sangat Layak", dan dari validasi ahli pembelajaran, yaitu 94 dengan kategori "Sangat Layak". Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

Keyword

Pengembangan, Komik, Cerita Anak, Keterampilan Menulis.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia. Manusia dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui ilmu pengetahuan yang didapat dari menempuh pendidikan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022:594) pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Di Indonesia, kualitas pendidikan terus ditingkatkan guna menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Gusyanti & Sujarwo (2021:123) Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik

adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Yarshal D (2015:3) Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Sukmawarti dkk, (2022) bahwa pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0 yang kemudian menuntut keterampilan abad 21 yang berfikir secara kritis, kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Pada pendidikan formal, proses pembelajaran mengikuti kurikulum pembelajaran yang telah ditetapkan pemerintah. Saat ini kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum 2013 (K13). Menurut Sukmawarti & Kayroyiah (2019:642) Kurikulum 2013 menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Menurut Silvani N & Silalahi B.R (2023:34) dalam menerapkan kurikulum 2013 Sekolah Dasar hendaknya menyiapkan berbagai sumber ajar, menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyiapkan pendukung pembelajaran.

Pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia diberikan pada peserta didik, mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Berdasarkan simpulan dari Badan Standar Nasional Pendidikan, standar isi Bahasa Indonesia sebagai berikut: "Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia" (Susanto, 2013: 245).

Salah satu materi dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas IV SD, yaitu materi Keterampilan Menulis. Keterampilan menulis di SD sangat penting untuk dipelajari. Hal ini karena keterampilan menulis dapat menjadi pondasi untuk memperkokoh keterampilan menulis peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Tarigan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif (Susanto, 2013:247).

Pembelajaran keterampilan menulis narasi yang ideal di SD membutuhkan metode dan media pembelajaran yang efektif, situasi kelas yang kondusif, dan praktik menulis yang berkelanjutan. Dengan demikian siswa terampil dalam menulis narasi dengan alur cerita yang runtut, penggunaan

tanda baca yang tepat, adanya keterkaitan antar tokoh dan peristiwa, penguasaan kosakata yang variatif, serta penggunaan bahasa yang tepat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IVSD Negeri 101884 Limau Manis, ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan menulis cerita narasi. Guru kelas IV menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis narasi masih sangat kurang. Guru kelas IV juga menyatakan bahwa belum ada penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Sumber belajar hanya berdasarkan buku paket siswa. Selain itu Guru kelas IV juga mengungkapkan bahwa minat siswa terhadap membaca sangat rendah, hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam merangkai kata maupun kalimat.

Menurut Hidayat dan Khayroiayah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis, yaitu dengan menggunakan media komik. Menurut Elmy dan Hilma (2010:26) komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media komik cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah ke dalam bentuk komik. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD 101884 Limau Manis.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Hasyim (2016:97) yang menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model prosedural yang sederhana dan mudah untuk

membuat suatu produk yang dapat digunakan dalam penelitian pada jangka pendek maupun berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE dimodifikasi menjadi 3 tahap. Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media komik cerita anak, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan). Hal ini dilakukan karena fokus peneliti hanya untuk menambah keragaman dari media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik cerita anak pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media komik cerita anak yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari media komik cerita anak yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor Kelayakan

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Kriteria skor penilaian yang dilakukan validator ahli pada angket validasi terhadap media komik cerita anak yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Skor Penilaian

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Adapun kriteria skor penilaian kelayakan media komik cerita anak yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

Tabel 2.
Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah dari prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini, di jelaskan di bawah ini.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan, di antaranya:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Dari analisis ini diketahui bahwa para siswa tidak memiliki minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan ini peneliti berasumsi bahwa diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang layak digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

b. Analisis Kebutuhan Media

Dari analisis ini peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis berada pada rentang usia 9-10 tahun, di mana pada usia ini siswa masih suka bermain-main dan melihat gambar-gambar kartun yang menarik. Dari temuan tersebut peneliti menilai bahwa media komik sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

c. Analisis Kurikulum

Dari analisis ini diketahui bahwa SD Negeri 101884 Limau Manis menggunakan kurikulum 2013. Adapun materi dari pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan di kelas IV, yaitu materi keterampilan menulis narasi. Dari temuan ini peneliti tertarik membuat sebuah media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi.

2. Perancangan (*Design*)

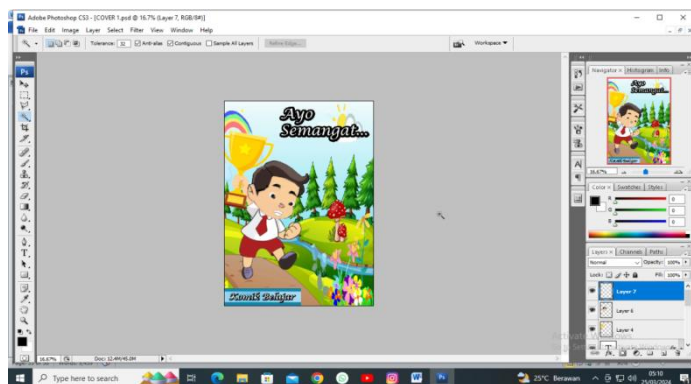
Langkah-langkah yang dilakukan Dalam merancang media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi dijelaskan di bawah ini:

a. Menyusun Materi

Materi pada media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi yang dikembangkan bersumber dari buku pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis dan dari beberapa situs internet. Materi yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi.

b. Desain Media Komik

Peneliti mulai mendesain komik menggunakan *Software Adobe Photoshop CS 3*. *Software* ini dipilih karena cukup mudah untuk dipahami dan digunakan. Desain pertama yang dibuat, yaitu desain cover/sampul komik. Sampul komik berisi gambar seorang siswa SD yang sedang mengangkat *trophy* (piala) dengan background pemandangan alam yang indah. Selain itu di bagian kanan atas komik diletakkan judul dari komik yang dikembangkan.



Gambar 1.

Desain Sampul Komik Menggunakan *Software Adobe Photoshop CS 3*

c. Mencetak Komik

Setelah selesai dirancang, selanjutnya hasil rancangan media komik dicetak menggunakan kertas *artpapper* berukuran A4 dengan ketebalan 180gr pada bagian cover/sampul dan pada bagian isi dicetak menggunakan kertas *artpapper* berukuran A5 dengan ketebalan 115gr. Selanjutnya media komik yang dikembangkan dijilid hingga membentuk sebuah buku agar mudah untuk dibawa dan digunakan pada proses

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media komik cerita anak yang dikembangkan divalidasi ke beberapa validator ahli, seperti validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui kelayakannya. Adapun hasil validasi dari validator, dijelaskan di bawah ini:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 21 Maret 2024 oleh seorang validator ahli dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Abdullah Hasibuan, S.Pd., M.Pd. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan Penggunaan Media Komik	Kemudahan dalam penggunaan media komik.				√	
		Kemudahan dalam memahami isi dari media komik.				√	
2	Kelayakan Isi	Tata letak isi media komik.				√	
		Gambar isi media komik.					√
		Kerelevanan media komik dengan materi.				√	
3	Penyajian	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf.					√
		Format penulisan.				√	
		Kerapihan setiap komponen dalam media komik.				√	
4	Desain Media Komik dan cetakan Media Komik	Kejelasan setiap komponen dalam media komik.					√
		Sampul media komik yang menarik.				√	
		Warna pada media komik.					√
		Ukuran Media komik 148 x 210 (A5).				√	
Total skor			52				
Rata-Rata			4,33				

Angket validasi yang diberikan kepada validator ahli media berisi 12 butir pernyataan. Dari 12 butir pernyataan yang diberikan pada validator ahli media

didapatkan total skor sebesar 52 dengan nilai rata-rata 4,33. Maka untuk mencari skor kelayakan, digunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,33}{5} \times 100 = 86,6$$

Dari hasil penilaian validator ahli media didapatkan skor kelayakan sebesar 86,6. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik cerita anak yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan pada tanggal 01 Februari 2024 oleh seorang validator ahli dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Sutarini, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Materi	Kelengkapan materi					√
		Keluasan materi					√
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep materi					√
		Keakuratan fakta dan data					√
3	Kemutakhiran Materi	Contoh yang diberikan sesuai dengan fakta				√	
4	Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu siswa					√
		Memberikan pemahaman konsep pada siswa					√
5	Pendukung Penyajian	Media mendukung penyajian materi pelajaran				√	
		Gambar yang disajikan sesuai					√

		karakteristik siswa					
6	Bahasa	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					√
		Bahasa yang digunakan komunikatif					√
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					√
		Total Skor	62				
		Rata-Rata	4,76				

Angket validasi ahli materi berisi 13 butir pernyataan. Dari 13 butir pernyataan yang diberikan pada validator ahli materi didapatkan total skor sebesar 52 dengan rata-rata 4,76. Maka untuk mencari skor kelayakan, digunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,76}{5} \times 100 = 95,2$$

Dari hasil penilaian validator ahli materi didapatkan skor kelayakan sebesar 85,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada media komik cerita anak yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

b. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ini dilakukan pada tanggal 02 Februari 2024 oleh seorang Guru kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis, yaitu Ibu Lydia Nani Galinggung, S.Pd.Gr. Hasil validasi dari ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kebermanfaatan	Media komik memberikan dampak positif pada peserta didik					√
		Materi pada media komik dapat digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari					√

2	<i>Learnability</i>	Materi pada komik sesuai dengan materi pelajaran peserta didik				√	
		Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik					√
		Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik					√
		Materi yang disajikan beruntutan				√	
		Materi mudah dipahami peserta didik					√
3	Menarik Minat	Pemberian contoh yang bermanfaat bagi peserta didik					√
		Cerita yang disajikan jelas					√
		Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
		Kesesuaian bahasa dengan taraf perkembangan peserta didik					√
		Gambar pada media komik dapat menarik perhatian peserta didik					√
		Materi pada media komik menambah rasa ingin tahu peserta didik					√
4	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar pada peserta didik					√
		Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri				√	
		Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri				√	
		Media komik dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran					√
		Media komik memberikan dampak positif pada pendidik dan peserta didik				√	
5	Kualitas Teknis	Tulisan pada media komik mudah untuk dibaca				√	

		Media komik mudah digunakan pada proses pembelajaran					√
		Kualitas tampilan media komik menarik					√
Total Skor			94				
Rata-Rata			4,7				

Angket validasi ahli pembelajaran berisi 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan yang diberikan pada validator ahli materi didapatkan total skor sebesar 94 dengan rata-rata 4,7. Maka untuk mencari skor kelayakan, digunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,7}{5} \times 100 = 94$$

Dari hasil penilaian validator ahli pembelajaran didapatkan skor kelayakan sebesar 94. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada media komik cerita anak yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap *Analysis* (Anallisis) sampai pada tahap *Developmen* (Pengembangan), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media komik cerita anak materi menulis cerita narasi.
2. Media komik cerita anak materi menulis cerita narasi yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.
3. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 86,6 dengan kategori "Sangat Layak", dari validasi ahli materi, yaitu 95,2 dengan kategori "Sangat Layak", dan dari validasi ahli pembelajaran, yaitu 94 dengan kategori "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Citra Gusyanti & Sujarwo. 2021. *Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies Volume 2, Nomor 4.
- Dinda Yarshal. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015*. Jurnal TEMATIK. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Vol.5 No. 1.
- Enawaty, Elmy dan Hilma. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit*. Jurnal Pendidikan Mtematika dan IPA.
- Hasyim, Ardelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
<https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Novia Silvani & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Pada Tema "Keragaman Budaya Bangsa" di Kelas IV SD*. Indo Green Journal Volume X No. X.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.
- Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Sukmawarti & Siti Kayroiyah. 2019 *Desain Asesmen Alternatif Matematika SD*. Prossiding Seminar Hasil Penelitian Vol. 3 No. 1. <https://e-prossiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/611/600>.
- Sukmawarti & Dewi Liliani Batubara. 2019. *Analisis Penalaran Dalam Soal Ujian Nasional Matematika SMP/MTs Tahun Ajaran 2012 /2013*. Jurnal Serambi Ilmu, Edisi Maret 2014 Volume 17 Nomor 2. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/index.php/serambi-ilmu/article/view/565>

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10-18.

<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.

<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>