

Penerapan Media *E-Story* Kesongo Berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Memahami Ide Pokok Siswa Kelas III SDN Pagerwojo

Risma Nur Mazida^{1*}, Panca Dewi Purwati²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email: rismanurmazida01@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar dalam menemukan ide pokok masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan dan efektivitas media E-Story Kesongo berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam membantu siswa kelas III memahami ide pokok. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas III SDN Pagerwojo 01 Kendal. Data diperoleh melalui pre-test, post-test, observasi, dan angket respons guru. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan rata-rata nilai dan N-Gain, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami ide pokok setelah penggunaan media E-Story berbasis PBL. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,67 menjadi 85,24 dengan skor N-Gain 0,56 pada kategori sedang. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 66,67% menjadi 100%. Selain itu, guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media karena dinilai menarik dan membantu siswa lebih aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media E-Story Kesongo berbasis Problem Based Learning dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *E-Story; Problem Based Learning; Ide Pokok; Sekolah Dasar; pembelajaran Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

The low ability of elementary school students in identifying main ideas remains a challenge in Indonesian language learning. This condition is reflected in the number of students who

have not yet achieved learning mastery. This study aimed to examine the implementation and effectiveness of Kesongo E-Story media based on Problem Based Learning (PBL) in improving third-grade students' ability to understand main ideas. The research employed a mixed methods approach with quantitative and qualitative designs. The participants consisted of 21 third-grade students of SDN Pagerwojo 01 Kendal. Data were collected through pre-test, post-test, observation, and teacher response questionnaires. Quantitative data were analyzed using mean scores and N-Gain analysis, while qualitative data were analyzed descriptively. The findings indicated an improvement in students' ability to understand main ideas after the implementation of PBL-based E-Story media. The students' average score increased from 66.67 to 85.24, with an N-Gain score of 0.56 categorized as moderate. Learning mastery also improved from 66.67% to 100%. In addition, teachers gave positive responses to the media because it was considered engaging and encouraged students to participate more actively in the learning process. Based on these findings, Kesongo E-Story media based on Problem Based Learning can be used as an alternative learning medium to improve elementary school students' ability to understand main ideas.

Keyword : E-Story; Problem Based Learning; Main Idea; Elementary School; Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan literasi siswa, khususnya kemampuan memahami isi bacaan. Literasi membaca menjadi landasan utama dalam proses belajar karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, serta mengolah informasi dari teks (Madu & Jediut, 2022). Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa adalah kemampuan menentukan ide pokok, yaitu gagasan utama yang menjadi inti suatu paragraf atau bacaan. Kemampuan tersebut penting dimiliki karena berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap isi teks secara keseluruhan (Hasana & Mukhlishina, 2023).

Urgensi peningkatan kemampuan memahami ide pokok juga tercermin dari capaian literasi membaca siswa Indonesia yang masih berada pada kategori rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting, memahami hubungan antargagasan, serta menemukan gagasan utama dalam suatu bacaan. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan menemukan ide pokok merupakan fondasi penting bagi keterampilan membaca pemahaman karena

menjadi dasar dalam memahami isi teks secara utuh. Oleh sebab itu, rendahnya kemampuan literasi membaca perlu mendapat perhatian melalui pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami informasi utama secara lebih efektif dan bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok masih tergolong rendah dan menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Amanda et al., 2025). Selain itu, kemampuan memahami ide pokok juga menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis dan berbicara, yang menuntut kemampuan menyusun gagasan secara runtut dan sistematis (Rahmawati et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan kemampuan memahami ide pokok sejak sekolah dasar perlu dilakukan untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh.

Kemampuan siswa dalam memahami ide pokok masih berada pada tingkat yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa beberapa siswa belum mampu menentukan gagasan utama dalam teks secara tepat. Siswa cenderung membaca tanpa memahami isi bacaan secara menyeluruh sehingga mengalami kesulitan dalam menemukan inti informasi dari teks yang dibaca. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok akibat rendahnya kemampuan memahami bacaan (M. Rahmawati & Roshayanti, 2024). Selain itu, sebagian siswa juga belum mampu membedakan kalimat utama dan kalimat penjelas dengan benar (Mansur et al., 2023).

Kemampuan siswa dalam memahami ide pokok masih berada pada tingkat yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis hasil belajar siswa kelas III SDN Pagerwojo 01 Kendal, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan gagasan utama suatu paragraf. Dari 21 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 14 siswa (66,67%) yang mencapai ketuntasan belajar pada tes awal, sedangkan 7 siswa lainnya (33,33%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Nilai rata-rata pre-test yang diperoleh siswa juga masih berada pada angka 66,67. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami ide pokok belum berkembang secara optimal dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa mampu mengidentifikasi informasi penting dalam bacaan secara tepat.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca siswa yang masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Madu & Jediut, 2022). Di samping itu, penggunaan media dan strategi pembelajaran yang kurang variatif turut memengaruhi keterlibatan siswa dalam memahami isi bacaan (Hasana & Mukhlishina, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar merupakan permasalahan yang masih sering ditemukan dan berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami informasi penting dalam teks (OECD, 2018). Hasil penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah sehingga memerlukan pembelajaran yang sesuai untuk membantu peningkatannya (Ambarita et al., 2021). Selain itu, rendahnya kemampuan memahami bacaan berpengaruh terhadap kesulitan siswa dalam menentukan gagasan utama suatu teks (Frans et al., 2023).

Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan tersebut antara lain rendahnya minat baca siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif (Dzambiyah et al., 2024). Penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang optimal (Ramadani & Usiono, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan siswa di lapangan. Rendahnya kemampuan tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi kurang optimal sehingga pemahaman konsep siswa belum berkembang secara maksimal (Hutasoit, 2021).

Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat dalam kegiatan berpikir kritis dan lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa adanya eksplorasi yang mendalam (Nisa et al., 2024). Selain itu, pembelajaran satu arah juga membatasi kesempatan siswa untuk berdiskusi maupun berkolaborasi dalam memahami materi pembelajaran (Kesuma, 2024). Penelitian lain mengungkapkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran konvensional cenderung lebih rendah dibandingkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif (Febriyanti et al., 2023). Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran turut memengaruhi motivasi dan aktivitas belajar di kelas (Aini et al., 2025). Bahkan, pendekatan

pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian belajar siswa yang menjadi tuntutan penting dalam pembelajaran abad ke-21 (K. Aprilia & Mangando, 2025).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya kemampuan memahami ide pokok tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan kemampuan membaca siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media dan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis, aktif memecahkan masalah, dan menemukan gagasan utama secara mandiri. Solusi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif (Dewi & Widodo, 2025), karena penggunaan media tersebut terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Nisa et al., 2024). Media digital memungkinkan materi disajikan dalam bentuk yang lebih beragam sehingga membantu siswa memahami informasi secara lebih mudah dan menyenangkan (Ramadhona et al., 2026). Pesatnya perkembangan teknologi juga menuntut sekolah untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Nabilla et al., 2025). Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi diketahui mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar secara signifikan (Aprilia et al., 2025). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan ialah E-Story, yaitu media pembelajaran digital berbentuk cerita elektronik yang menggabungkan unsur teks, gambar, dan audio.

Penggunaan media cerita digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan serta membantu mereka menemukan informasi penting dalam teks (Rahmawati et al., 2025). Media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual, terutama ketika dikombinasikan dengan unsur audio atau kegiatan reading aloud yang dapat memperdalam pemahaman makna siswa (Purwati et al., 2025). Selain itu, pengintegrasian berbagai elemen multimedia dalam pembelajaran digital juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan pemahaman isi

cerita pada siswa sekolah dasar (Maharani et al., 2025). Dengan perpaduan unsur-unsur tersebut, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menyimak dan memahami isi cerita secara lebih menyeluruh sehingga lebih mudah dalam menemukan ide pokok.

Agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan lebih optimal, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah sebagai bagian utama dalam kegiatan belajar (Mawarsari & Wardani, 2022). Penerapan model PBL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2023). Melalui penerapan model ini, siswa didorong untuk bekerja sama, aktif mencari informasi, serta mengolah pengetahuan guna menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan (Darmawati & Mustadi, 2023). Selain itu, penggunaan media digital berbasis cerita seperti *E-Story* dan *e-picture story book* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal serta penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Yunita et al., 2024).

Integrasi media digital dengan unsur audiovisual diketahui mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi pada teks naratif secara signifikan (Kristi & Purwati, 2025). Selain itu, pengembangan media cerita digital yang mengangkat kearifan lokal menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa (Jati & Purwati, 2024). Media *E-Story* menjadi salah satu media yang menarik karena menggabungkan unsur teks, gambar, dan audio, termasuk fitur *reading aloud* yang membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam (Purwati et al., 2025). Dengan demikian, kombinasi antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *E-Story* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan efektif dalam membantu siswa memahami isi teks serta menentukan ide pokok.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Purwanto et al., 2025). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga diketahui dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Yesi et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian

tersebut masih berfokus pada aspek umum, seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, serta belum banyak membahas kemampuan memahami ide pokok sebagai bagian penting dari literasi membaca. Di sisi lain, penelitian mengenai keterampilan menyimak menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan informasi utama, khususnya ide pokok dalam teks (Maharani et al., 2025). Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan media cerita digital seperti *E-Story* dengan model PBL pada pembelajaran berbasis teks aural dan kearifan lokal masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan melalui penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok siswa sekolah dasar secara kontekstual dan interaktif.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan media *E-Story* berbasis konteks lokal Kesongo yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan media cerita digital berbasis kearifan lokal yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan memahami ide pokok melalui pendekatan berbasis teks aural yang masih jarang diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Integrasi literasi digital, konteks lokal, dan model pembelajaran aktif diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan dan efektivitas media *E-Story* Kesongo berbasis PBL dalam meningkatkan kemampuan memahami ide pokok siswa kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *mixed methods* dengan memadukan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penerapan serta efektivitas media *E-Story* Kesongo berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran memahami ide pokok. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu mengintegrasikan data numerik dan data deskriptif secara lebih mendalam (Creswell, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*

design untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Desain ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa. Penggunaan desain tersebut dinilai sesuai untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah penerapan perlakuan dalam proses pembelajaran (K. Aprilia & Mangando, 2025).

Subjek penelitian ini terdiri atas 21 siswa kelas III SDN Pagerwojo 01 Kendal yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan karakteristik dan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan memahami ide pokok melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Creswell, 2014). Penggunaan pendekatan mixed methods dalam penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif efektif digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran berbasis masalah dan media digital pada jenjang sekolah dasar (Yesi et al., 2025).

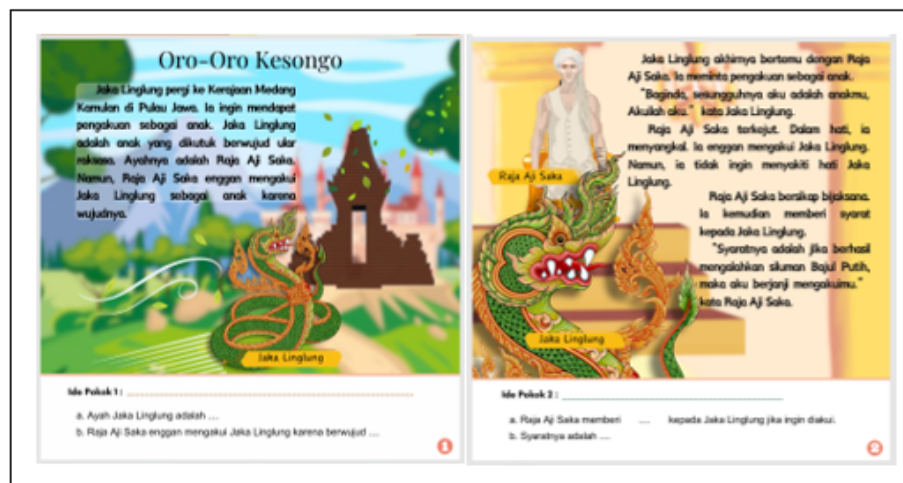
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan kemampuan siswa dalam memahami ide pokok sebelum dan sesudah penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Data penelitian diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dilengkapi dengan analisis ketuntasan belajar dan perhitungan *N-Gain* guna mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan.

Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah *E-Story* Kesongo berbasis PBL yang dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif dengan menggabungkan unsur teks,

gambar, dan audio. Media tersebut dirancang dengan mengangkat konteks lokal Kesongo agar lebih dekat dengan pengalaman siswa sehingga memudahkan mereka dalam memahami isi cerita. Materi yang disajikan dalam bentuk cerita interaktif memungkinkan siswa membaca, menyimak, dan mengamati visual secara bersamaan sehingga membantu mereka memahami ide pokok dengan lebih mudah. Selain itu, media ini dilengkapi dengan permasalahan kontekstual yang disesuaikan dengan tahapan PBL, sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, dan menemukan gagasan utama secara mandiri. Tampilan media yang menarik dan interaktif juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Tampilan *E-Story* Kesongo

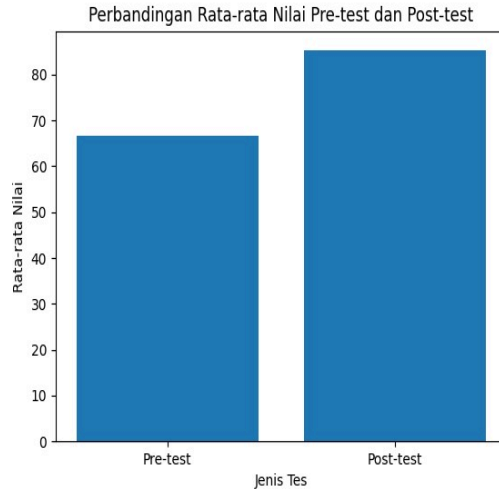
Gambar 1 menunjukkan tampilan media *E-Story* Kesongo yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media dirancang secara interaktif dengan memadukan unsur gambar agar siswa lebih paham dengan isi cerita. Penyajian materi kontekstual dan menarik memudahkan siswa dalam mengikuti alur cerita serta menentukan ide pokok pada setiap bagian teks. Hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan. Secara umum, nilai siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media *E-Story* berbasis PBL. Peningkatan signifikan terlihat dari komparatif hasil *pre* dan *post* yang terdapat perubahan pada nilai rerata, nilai paling rendah, dan nilai paling tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Statistik Nilai Siswa

Kategori	Pre-test	Post-test
Nilai Rerata	66,67	85,24
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	20	70
Jumlah Siswa	21	21

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,67 pada *pre-test* menjadi 85,24 pada *post-test*. Nilai minimum siswa juga mengalami peningkatan dari 20 menjadi 70, sedangkan nilai maksimum tetap berada pada angka 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Untuk memperjelas perbandingan nilai rata-rata siswa pada *pre-test* dan *post-test*, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik yang dapat diamati pada Gambar 2.

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media E-Story Kesongo berbasis *Problem Based Learning* mampu membantu siswa memahami gagasan utama secara lebih efektif. Secara teoretis, peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses membaca, menyimak, mengamati visual, serta memecahkan masalah yang disajikan dalam media. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi bacaan sehingga lebih mudah mengidentifikasi ide pokok setiap paragraf.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 66,67 pada *pre-test* menjadi 85,24 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan positif pada kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Penyajian data dalam bentuk grafik semakin memperjelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga terdapat hasil bahwa pembelajaran yang telah diimplementasikan efektif untuk materi ide pokok. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari selisih nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Selisih tersebut menampilkan besarnya kenaikan yang dialami dari masing-masing siswa setelah mengikuti pembelajaran. Data tersebut menggambarkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan tingkat peningkatan yang bervariasi.

Tabel 2. Rata-rata Nilai dan *Gain Score*

Indikator	Nilai
Rata-rata Pre-test	66,67
Rata-rata Post-test	85,24
Rata-rata Peningkatan	18,57

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh rata-rata peningkatan nilai siswa sebesar 18,57. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Data ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami ide pokok.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan, namun setelah pembelajaran seluruh siswa berhasil memenuhi kriteria tersebut.

Tabel 3. Ketuntasan *Pre-test* dibandingkan dengan *Post-test*

Tahap	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase
Pre-test	14	7	66,67%
Post-test	21	0	100%

Berdasarkan Tabel 3, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 66,67% pada saat *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan setelah mengikuti pembelajaran. Data ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran, dilakukan analisis menggunakan *N-Gain*. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan dibandingkan dengan kemampuan awal yang dimiliki siswa.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Indikator	Nilai
Rata-rata Pre-test	66,67
Rata-rata Post-test	85,24
Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,56
Kategori <i>N-Gain</i>	Sedang

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada tingkat efektivitas yang cukup baik. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan memahami ide pokok siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami ide pokok setelah penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis PBL. Peningkatan tersebut terlihat dari beberapa indikator, meliputi nilai rata-rata, nilai minimum, ketuntasan belajar, dan hasil analisis *N-Gain*. Data tersebut menjadi dasar untuk melakukan pembahasan lebih lanjut mengenai efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan.

Skor *N-Gain* sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media *E-Story* Kesongo berbasis PBL memberikan dampak pembelajaran yang cukup efektif terhadap peningkatan kemampuan memahami ide pokok. Hasil ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara sesaat, tetapi juga membantu siswa mengalami perkembangan pemahaman yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Purwanto et al (2025) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Yunita et al (2024) juga menunjukkan bahwa media cerita digital dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam melalui penyajian informasi yang menarik dan multimodal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami ide pokok. Peningkatan nilai yang diperoleh setelah proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara signifikan.

Peningkatan rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa dalam memahami isi bacaan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa dalam menemukan gagasan utama secara lebih terarah dan sistematis. Kemampuan memahami ide

pokok yang sebelumnya masih rendah mengalami perkembangan setelah siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum siswa yang mengalami kenaikan cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan rendah turut terbantu melalui pembelajaran yang diberikan. Media *E-Story* memudahkan siswa dalam memahami isi teks sehingga kesenjangan kemampuan antar siswa dapat dikurangi.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik media *E-Story* yang mengintegrasikan teks, gambar, dan audio dalam satu kesatuan. Penyajian materi secara multisensori memungkinkan siswa untuk menerima informasi melalui berbagai saluran, sehingga memperkuat proses pemahaman. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar yang masih membutuhkan stimulus konkret. Unsur cerita dalam media *E-Story* juga membantu siswa dalam memahami alur informasi secara runtut. Cerita yang disajikan memberikan konteks yang jelas, sehingga siswa dapat lebih mudah menemukan hubungan antar informasi dalam teks. Hal ini mempermudah siswa dalam mengidentifikasi ide pokok sebagai inti dari bacaan.

Keberhasilan media *E-Story* Kesongo juga dipengaruhi oleh penggunaan konteks lokal dalam penyajian cerita. Materi yang dekat dengan pengalaman siswa memudahkan mereka menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut teori pembelajaran kontekstual, keterkaitan antara materi pembelajaran dan lingkungan nyata siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep karena informasi menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, konteks lokal Kesongo membuat siswa lebih mudah mengikuti alur cerita sehingga proses menemukan ide pokok dapat dilakukan secara lebih efektif.

Berdasarkan model pembelajaran yang digunakan, penerapan *Problem Based Learning* memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah (Andarista et al., 2025). Proses tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama pembelajaran berlangsung. Kemampuan berpikir kritis yang berkembang melalui penerapan PBL turut berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami ide pokok. Siswa tidak hanya

membaca teks secara sekilas, tetapi juga menganalisis isi bacaan untuk menemukan gagasan utama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar siswa juga diperkuat oleh hasil analisis *N-Gain* yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, nilai tersebut telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang cukup berarti. Ketuntasan belajar yang mencapai 100% pada *post-test* menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil memenuhi standar yang telah ditetapkan. Kondisi ini menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang mampu mencapai ketuntasan secara menyeluruh menunjukkan bahwa metode yang digunakan berjalan secara efektif.

Respons positif guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif dari sisi hasil belajar siswa, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Aspek kepraktisan menjadi penting karena keberhasilan implementasi suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh peningkatan nilai siswa, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, dan keterlaksanaan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media *E-Story* Kesongo memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil penelitian yang ditinjau dari aspek proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media *E-Story* yang disajikan secara menarik membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan konteks lokal Kesongo dalam media *E-Story* memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena berkaitan dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari mereka. Konteks lokal membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Pembelajaran yang kontekstual tersebut juga mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran yang menekankan pada kebermaknaan pengalaman belajar siswa.

Integrasi antara media digital dan model *Problem Based Learning* menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi yang besar untuk terus dikembangkan. Media digital dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran yang mengombinasikan berbagai pendekatan cenderung lebih efektif dibandingkan penggunaan satu metode pembelajaran saja. Perpaduan antara media *E-Story* dan model PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, aktif, dan bermakna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami ide pokok. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada hasil belajar siswa yang lebih optimal, tetapi juga pada perubahan proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Integrasi

media digital yang kontekstual dengan model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui kegiatan berpikir kritis, diskusi, dan eksplorasi informasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir serta pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis PBL dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan memahami ide pokok pada siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *E-Story* Kesongo berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kemampuan memahami ide pokok siswa kelas III sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, meningkatnya ketuntasan belajar dari 66,67% menjadi 100%, serta hasil *N-Gain* sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Selain itu, siswa dengan kemampuan rendah juga menunjukkan perkembangan setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media cerita digital dengan model PBL dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *E-Story* berbasis PBL dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Nuhandini, R. S., Alfiah, Z., & Iskandar, S. (2025). Meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah asdar melalui model pembelajaran Student Centered Learning (SCL). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 233–237. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.361>
- Amanda, H., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Analisis pemahaman siswa kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang memahami ide pokok pesan lisan. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(03), 103–111. <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2158>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–

2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Andarista, E., Alfi, C., & Amalia, S. N. (2025). Pengembangan media diosia berbasis QR code melalui pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan self-efficacy dan pemecahan masalah siswa kelas V SD. *Edukasi*, 17(02), 935–954. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14622>
- Aprilia, K., & Mangando, W. (2025). Pengaruh student centered learning terhadap hasil belajar siswa. *NOKEN Jurnal Pengelolaan Pendidikan*, 6(1), 13–21. <https://ejournal.uncen.ac.id/index.php/NOKEN/article/view/5305>
- Aprilia, T., Afriyanti, S., Wela, N., Fauza, A., & Apfani, S. (2025). Penguatan literasi membaca di sekolah dasar melalui model Project-Based Learning (PjBL) sesuai kurikulum merdeka. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 148–158. <https://doi.org/10.62710/m0c1y249>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Darmawati, Y., & Mustadi, A. (2023). The effect of problem-based learning on the critical thinking skills of elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 142–151. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.55620>
- Dewi, S. W., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan media monopoli digital berbasis flippity untuk meningkatkan hasil belajar kognitif keberagaman budaya Indonesia kelas V B SDN Wonosari 01. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 17(01), 511–532. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i1.13382>
- Dzambiyah, A., Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2024). Analisis Kesulitan Siswa SD dalam Mengidentifikasi Ide Pokok Paragraf di SDN Sempu 2 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(01), 17–23.
- Febriyanti, N. D., Hartati, S. J., & Setiawan, W. (2023). Tittle comparative study of student learning outcomes using conventional learning and Contextual Teaching and Learning (CTL) learning on the subject of trigonometry. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 114–121.
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(1), 54–68.
- Hasana, U., & Mukhlisina, I. (2023). Pengaruh media pembelajaran MIPO (Mencari Ide Pokok) terhadap kemampuan menentukan ide pokok siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2128–2135. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5577> ISSN
- Hutasoit, S. A. (2021). Pembelajaran teacher centered learning (TCL) dan project based learning (PBL) dalam pengembangan kinerja ilmiah dan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1775–1799. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i10.294>
- Jati, A. R., & Purwati, P. D. (2024). The development of multimedia based e-folklore to improve reading comprehension of grade iv elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 325–332. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.75433>
- Kesuma, S. (2024). Analisis implementasi model pembelajaran inovatif terhadap peningkatan hasil belajar pkn siswa sekolah dasar. *Journal of Education Technology and Civic Literacy*, 4(2), 59–66. <https://doi.org/10.30743/jetcivil.v4i2.10998>
- Kristi, T., & Purwati, P. D. (2025). Development of canva-based audiovisual media to train

- the ability to understand narrative text information. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1464–1481. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1336>
- Madu, F. J., & Jediut, M. (2022). Membentuk literasi membaca pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 631–647. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2436>
- Maharani, E., Purwati, P. D., & Semarang, U. N. (2025). Implementation of problem-based learning–based listening memory cards to improve third-grade students’ critical attitudes and information listening skills. *YASIN Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(6), 6370–6385. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8136>
- Mansur, A., Karim, K. H., & Hady, D. (2023). Analisis kesulitan menentukan ide pokok paragraf siswa kelas v sd negeri 45 kota ternate. *Pedagogik*, 11(1), 75–82. <https://doi.org/10.33387/pedagogik.v11i1.6452>
- Mawarsari, N., & Wardani, K. W. (2022). Pengaruh penerapan model problem based learning terhadap kemampuan numerasi pada kurikulum merdeka peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(12), 5461–5465. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1177>
- Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarak, A. (2025). Analisis penggunaan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa kelas VB SDN Serang 03. *Edukasi*, 17(02), 855–868. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14736>
- Nisa, A. K., Tinofa, N. A., Noptario, & Abdullah, F. (2024). Transisi pembelajaran teacher centered menuju student centered: Penguatan literasi teknologi siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1453–1460. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>
- OECD. (2018). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do: Vol. I*. OECD.
- Purwanto, A., Efendi, A., & Sudianto. (2025). Problem-based learning to develop critical thinking of elementary school students in Indonesian. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1–9. <https://doi.org/10.55904/educenter.v4i3.1642>
- Purwati, P. D., Andriani, A. E., Tyas, D. N., Siroj, M. B., Afifah, N. U., Hasanah, R., & Alfazuri, N. (2025). Penyusunan e-text literacy assessment berbantuan facilitating reading aloud oleh guru upaya peningkatan nilai rapor pendidikan. *JOONG-KI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.4*, 4(3), 1048–1059. <https://doi.org/10.56799/joongki.v4i3.9321>
- Rahmawati, I., Purwati, P. D., Sarini, K. E., Guru, P. P., Pascasarjana, F., & Semarang, U. N. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi cerita fiksi menggunakan model problem based learning berbantuan wayang kertas di kelas IV SDN Sendangmulyo 03 kota semarang. *WASPADA Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 02(02), 15–26. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i2.467>
- Rahmawati, M., & Roshayanti, F. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf (studi pada siswa kelas iv sekolah dasar). *Ainara Journal (Jurnal*, 5(2), 165–171. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.443>
- Rahmawati, Y., Iswatiningsih, D., Solikah, B., Umमारoch, R., & Zakariah, F. H. A. (2025). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan menemukan ide pokok pada siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 247–256. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36679>

- Ramadani, W. S., & Usiono. (2025). Analisis kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 12–15. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3112>
- Ramadhona, S., Zannah, Z., Zainuri, A., & Zahra, F. F. (2026). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 18(6), 1–8. <https://doi.org/10.99534/bp1ya307>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yesi, Hidayat, O. S., & Lestari, I. (2025). Development of problem-based learning mobile learning to improve social literacy skills in elementary schools. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 13(2), 393–404. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v13i2.41812>
- Yunita, D. A. I., Purwati, P. D., & SB, N. S. (2024). Development of E-Picture Story Book Media Based on the Steinberg Method with Local Wisdom to Improve Vocabulary Skills of Low-Grade Students. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(2), 647–664. <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.30829>