



## STIMULUS KOGNITIF MELALUI GAMBAR ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI: PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS VII SMP

Andrwe Rajagukguk<sup>1</sup>, Oktaviandi Bertua Pardede<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Prima Indonesia

\*Correspondence e-mail : [andrwerajagukguk@gmail.com](mailto:andrwerajagukguk@gmail.com)

### INFORMASI ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Published: 23 April 2026

Hal: 963-971

#### Kata kunci:

gambar ilustrasi digital; stimulus kognitif; teks deskripsi; keterampilan menulis; zoning visual

### ABSTRAK

Integrasi media visual digital dalam pembelajaran bahasa telah terbukti berpotensi meningkatkan keterampilan menulis siswa, namun perannya sebagai stimulus kognitif terstruktur dalam penulisan teks deskripsi masih belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan gambar ilustrasi digital sebagai *cognitive trigger* yang diimplementasikan melalui teknik *zoning visual* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin dengan subjek 28 siswa kelas VII SMP Negeri 19 Medan. Data dikumpulkan melalui tes menulis dan observasi kelas, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif serta analisis kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 31,78 pada pra-siklus menjadi 85,18 pada Siklus I dan 98,21 pada Siklus II, serta mencapai ketuntasan klasikal 100%. Nilai N-Gain sebesar 0,97 menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa gambar ilustrasi digital yang diterapkan melalui teknik *zoning visual* efektif dalam menstimulasi proses kognitif siswa, memperkaya diksi, dan meningkatkan ketajaman deskripsi. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran bahasa dengan mengoperasionalkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* ke dalam strategi instruksional yang menjembatani pemrosesan visual dan produksi verbal dalam menulis teks deskripsi.



© 2026 The Authors. Published by Jurnal Bastra. This is an open access article under the CC BY license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, telah secara signifikan memperluas penggunaan media visual untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam penulisan teks deskriptif. Media visual, termasuk gambar, video, komik, dan ilustrasi, memainkan peran penting

dalam merangsang imajinasi siswa dan memfasilitasi pengorganisasian ide, yang penting dalam mengatasi tantangan yang dihadapi selama fase prewriting komposisi teks deskriptif (Dewi, 2025). Integrasi alat digital seperti Canva dan Assemblr Studio, yang menggabungkan elemen augmented reality (AR), telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja penulisan deskriptif dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif (Fadhila et al., 2025). Demikian pula, virtual reality (VR) telah diidentifikasi sebagai solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan pemahaman kontekstual dan keterampilan observasional, yang seringkali kurang dalam metode pengajaran tradisional (Kuswari & Nugraha, 2025). Penggunaan video animasi dan storyboard lebih lanjut mendukung pengembangan keterampilan menulis dengan membantu siswa secara sistematis mengatur ide-ide mereka dan membuat narasi yang lebih terstruktur (Dalimunthe et al., 2025) (Dewi, 2025). Selain itu, fitur interaktif media digital, seperti gamifikasi dan sumber daya multimedia, telah ditemukan secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku di antara siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan (Yuliarti et al., 2024). Temuan ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan media visual dan digital ke dalam kurikulum bahasa Indonesia untuk menumbuhkan kreativitas, berpikir kritis, dan literasi digital, selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka (Fadhila et al., 2025) (Ariyana et al., 2020). Guru didorong untuk berinovasi dalam memilih dan memanfaatkan media ini untuk memenuhi beragam kebutuhan siswa, yang pada akhirnya mengarah pada pengajaran bahasa yang lebih efektif dan menarik (Amanda, 2024) (Dewi, 2025).

Observasi awal di kelas VII-1 SMP Negeri 19 Medan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan verbal. Kondisi tersebut belum memberikan pemantik yang cukup kuat untuk membantu siswa memvisualisasikan objek secara rinci. Akibatnya, sebagian besar siswa cenderung menghasilkan deskripsi yang umum, miskin diksi, dan kurang detail. Data awal memperlihatkan lebih dari separuh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Temuan ini menegaskan bahwa persoalan yang dihadapi bukan sekadar lemahnya kemampuan mekanis menulis, melainkan juga terbatasnya stimulus kognitif pada tahap pembentukan gagasan.

Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi diproses melalui saluran visual-piktorial dan verbal secara terintegrasi. Dalam konteks menulis teks deskripsi, gambar ilustrasi digital dapat berfungsi sebagai pemantik visual yang membantu siswa mengidentifikasi objek, menyeleksi detail penting, dan mengonversinya menjadi satuan bahasa. Dengan demikian, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang mendorong pengolahan informasi secara lebih mendalam.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa melalui pemanfaatan media visual dan digital. Dewi (2025), misalnya, meneliti penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dan menemukan bahwa media seperti gambar,

video, komik, dan ilustrasi berperan penting dalam merangsang imajinasi siswa serta membantu mereka mengorganisasi gagasan pada tahap pramenulis. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual dapat mengurangi hambatan siswa ketika mulai menulis teks deskriptif. Selanjutnya, Fadhila et al. (2025) meneliti integrasi platform digital seperti Canva dan Assemblr Studio berbasis augmented reality dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki kualitas tulisan deskriptif mereka melalui pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual. Dalam konteks lain, Kuswari dan Nugraha (2025) mengkaji pemanfaatan virtual reality dalam pembelajaran dan menyimpulkan bahwa teknologi tersebut berpotensi memperkuat pemahaman kontekstual dan keterampilan observasional siswa, dua aspek yang penting dalam penulisan teks deskripsi. Penelitian Dalimunthe et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan storyboard membantu siswa menyusun ide secara lebih sistematis sehingga tulisan menjadi lebih terstruktur. Sementara itu, Yuliarti et al. (2024) menemukan bahwa fitur interaktif dalam media digital, seperti gamifikasi dan sumber multimedia, berpengaruh positif terhadap keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada efektivitas umum media digital terhadap motivasi, keterlibatan, atau hasil menulis siswa, dan belum secara spesifik menjelaskan mekanisme pedagogis-kognitif yang menjembatani stimulus visual dengan produksi bahasa tulis. Dengan kata lain, studi-studi terdahulu telah menunjukkan bahwa media digital “bermanfaat”, tetapi belum banyak yang menguraikan bagaimana detail visual diproses siswa menjadi diksi yang lebih kaya, deskripsi yang lebih tajam, dan kemampuan memulai tulisan yang lebih cepat. Selain itu, sebagian penelitian lebih menekankan penggunaan platform atau teknologi, seperti AR, VR, video animasi, dan gamifikasi, tanpa memusatkan perhatian pada strategi instruksional mikro di dalam kelas yang dapat dioperasikan secara langsung oleh guru dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Kesenjangan lain terletak pada masih terbatasnya penelitian yang menempatkan gambar ilustrasi digital bukan sekadar sebagai media bantu, melainkan sebagai cognitive trigger yang secara sadar dirancang untuk mengaktifkan atensi visual, observasi detail, dan elaborasi verbal siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengambil posisi yang berbeda. Artikel ini tidak hanya menguji penggunaan gambar ilustrasi digital dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, tetapi juga menekankan teknik zoning visual sebagai strategi untuk mengarahkan fokus siswa pada bagian-bagian tertentu dari objek yang diamati. Di sinilah letak state of the art penelitian ini, yaitu pada upaya mengoperasionalkan media gambar ilustrasi digital sebagai stimulus kognitif terarah untuk menjembatani pemrosesan visual menuju produksi verbal dalam menulis teks deskripsi. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini bukan semata pada penggunaan media digital, melainkan pada penempatan zoning visual sebagai bentuk scaffolding kognitif yang membantu siswa mengatasi writer’s block, memperkaya diksi, dan meningkatkan ketajaman detail deskripsi secara lebih sistematis.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VII-1 SMP Negeri 19 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 28 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus karena indikator keberhasilan telah tercapai pada Siklus II.

Instrumen penelitian terdiri atas tes menulis teks deskripsi dan lembar observasi aktivitas belajar. Tes menulis dinilai menggunakan rubrik adaptasi Dalman yang mencakup lima aspek, yaitu isi/gagasan, kosa kata atau diksi, bahasa, organisasi, dan mekanik. Lembar observasi digunakan untuk merekam atensi, respons kognitif, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Observasi dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru mitra untuk menjaga konsistensi pengamatan. Berdasarkan pemeriksaan antarpengamat, tingkat kesepakatan mencapai 85% pada Siklus I dan 95% pada Siklus II.

Tindakan pembelajaran dirancang secara bertahap. Pada pra-siklus, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa media digital. Pada Siklus I, siswa diberi stimulus berupa gambar ilustrasi digital yang ditayangkan melalui perangkat proyeksi untuk memantik ide penulisan. Pada Siklus II, tindakan diperkuat dengan teknik zoning visual, yaitu memperbesar bagian-bagian tertentu dari gambar agar siswa dapat mengamati detail secara lebih terfokus dan mengubah pengamatan tersebut menjadi diksi yang lebih spesifik.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui rata-rata, ketuntasan klasikal, simpangan baku, dan N-Gain. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata meningkat secara konsisten, N-Gain minimal berada pada kategori sedang, dan sedikitnya 75% siswa aktif serta mampu memulai draf tulisan dalam waktu maksimal 10 menit setelah stimulus diberikan.

Sebagai penelitian tindakan kelas, studi ini memiliki keterbatasan metodologis yang perlu dicatat sejak awal. Penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, dilaksanakan hanya pada satu kelas, dan berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran di konteks tertentu. Oleh sebab itu, temuan lebih tepat dibaca sebagai bukti kontekstual mengenai efektivitas tindakan, bukan sebagai dasar generalisasi luas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar ilustrasi digital berkontribusi pada peningkatan performa menulis teks deskripsi secara konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran tanpa stimulus visual digital menghasilkan rata-rata kelas sebesar 31,78 dengan ketuntasan klasikal 17,86%. Simpangan baku sebesar 25,58 menunjukkan bahwa kemampuan siswa sangat

bervariasi. Pada tahap ini, banyak siswa mengalami kebuntuan ide, kesulitan memulai tulisan, dan cenderung menghasilkan deskripsi yang dangkal.

Setelah tindakan pada Siklus I berupa penggunaan gambar ilustrasi digital, rata-rata kelas meningkat menjadi 85,18 dengan ketuntasan klasikal 89,29%. Simpangan baku turun menjadi 20,20. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kehadiran ilustrasi digital membantu sebagian besar siswa membangun gambaran awal objek secara lebih konkret. Meski demikian, tulisan siswa pada Siklus I masih menunjukkan kecenderungan penggunaan diksi yang umum dan deskripsi yang belum sepenuhnya detail. Hasil refleksi ini menjadi dasar penguatan tindakan pada Siklus II.

Pada Siklus II, penerapan teknik zoning visual memberi perubahan yang lebih tajam. Rata-rata kelas naik menjadi 98,21, ketuntasan klasikal mencapai 100%, dan simpangan baku turun drastis menjadi 3,83. Temuan ini menunjukkan bahwa fokus visual pada bagian-bagian tertentu dari ilustrasi mendorong siswa untuk memperhatikan tekstur, bentuk, warna, dan detail kecil yang sebelumnya terlewat. Perubahan tersebut tercermin pada kualitas tulisan, terutama pada penggunaan adjektiva yang lebih spesifik, kalimat yang lebih hidup, dan struktur deskripsi yang lebih rapi. Tabel 1 menyajikan perkembangan hasil belajar siswa pada setiap tahap tindakan.

**Tabel 1. Perkembangan hasil belajar menulis teks deskripsi**

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	31,78	85,18	98,21
Simpangan baku	25,58	20,20	3,83
Siswa tuntas	5	25	28
Ketuntasan klasikal	17,86%	89,29%	100%
Nilai tertinggi	80	100	100
Nilai terendah	10	30	90

Pada aras kuantitatif, skor N-Gain sebesar 0,97 menempatkan efektivitas tindakan dalam kategori tinggi. Meskipun demikian, hasil ini tetap perlu dibaca secara hati-hati karena desain penelitian tidak memungkinkan pengujian kausalitas secara kuat. Kenaikan yang sangat tinggi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kebaruan media, pendampingan intensif guru, dan efek latihan berulang antarsiklus.

Secara kualitatif, observasi menunjukkan transformasi perilaku belajar siswa dari pasif menjadi responsif. Pada awalnya siswa menunggu arahan dan kesulitan memulai tulisan. Setelah mendapat stimulus visual, mereka lebih cepat menghasilkan gagasan awal, lebih aktif menyebutkan ciri-ciri objek, dan lebih mudah mengembangkan kalimat deskriptif. Saat teknik zoning visual diterapkan, perhatian siswa menjadi lebih terfokus sehingga mereka tidak lagi berhenti pada deskripsi umum seperti “indah” atau “bagus”, tetapi mulai menggunakan ungkapan yang lebih rinci dan sensoris.

Temuan ini mendukung asumsi CTML bahwa integrasi saluran visual dan verbal dapat meningkatkan kualitas pemrosesan informasi. Dalam penelitian ini, gambar ilustrasi digital berfungsi sebagai representasi visual awal, sedangkan kegiatan menulis mengaktifkan konstruksi verbal. Teknik zoning visual memperkuat hubungan keduanya dengan cara memberi sinyal perhatian pada bagian gambar yang relevan. Dengan demikian, zoning visual dapat dibaca sebagai bentuk operasional dari signaling principle

dalam pembelajaran menulis: guru tidak hanya menampilkan media, tetapi juga mengarahkan fokus visual siswa agar informasi yang dipilih lebih kaya dan lebih siap diolah menjadi bahasa.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata dari 31,78 pada pra-siklus menjadi 98,21 pada Siklus II serta ketuntasan klasikal mencapai 100%. Secara interpretatif, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gambar ilustrasi digital tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi sebagai stimulus kognitif yang mampu mengurangi hambatan awal menulis (*writer's block*) dan mempercepat proses generasi ide. Penurunan simpangan baku dari 25,58 menjadi 3,83 juga menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya meningkatkan capaian rata-rata, tetapi sekaligus mereduksi kesenjangan kemampuan antar siswa.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui kerangka Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi diproses melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal. Dalam penelitian ini, gambar ilustrasi digital mengaktifkan saluran visual melalui representasi piktorial, sementara aktivitas menulis teks deskripsi mengaktifkan saluran verbal. Integrasi kedua saluran ini memungkinkan terjadinya proses *active processing*, yaitu seleksi, organisasi, dan integrasi informasi secara simultan. Teknik zoning visual yang diterapkan pada Siklus II berfungsi sebagai bentuk *signaling* yang mengarahkan perhatian siswa pada detail tertentu, sehingga memperdalam pemrosesan kognitif dan menghasilkan diksi yang lebih spesifik serta deskripsi yang lebih tajam.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini memperkuat temuan Dewi (2025) yang menyatakan bahwa media visual mampu merangsang imajinasi dan membantu pengorganisasian ide siswa dalam menulis. Namun, penelitian ini melampaui temuan tersebut dengan menunjukkan mekanisme yang lebih operasional melalui teknik zoning visual. Demikian pula, hasil penelitian ini sejalan dengan Fadhila et al. (2025) yang menemukan bahwa media digital interaktif meningkatkan keterlibatan dan kualitas tulisan siswa. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini yang tidak hanya menyoroti keterlibatan, tetapi juga mengkaji secara spesifik bagaimana stimulus visual dikonversi menjadi diksi dan struktur teks yang lebih kaya. Sementara itu, temuan Kuswari dan Nugraha (2025) mengenai pentingnya pengalaman visual dalam meningkatkan observasi siswa juga diperkuat dalam penelitian ini, terutama pada tahap Siklus II ketika siswa mampu mendeskripsikan detail objek secara lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media digital, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam bentuk strategi instruksional yang lebih terarah.

Implikasi dari temuan ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperluas aplikasi CTML dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis, dengan menunjukkan bahwa prinsip *signaling* dapat dioperasionalkan melalui teknik zoning visual sebagai scaffolding kognitif. Secara

praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru bahasa Indonesia untuk mengatasi writer's block siswa melalui pemanfaatan media visual digital yang terstruktur. Selain itu, temuan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan berpikir kritis. Namun demikian, temuan ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati mengingat desain penelitian yang tidak melibatkan kelompok kontrol serta potensi adanya efek kebaruan (novelty effect) dan latihan berulang.

## KESIMPULAN

Penggunaan gambar ilustrasi digital terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP dalam konteks penelitian ini. Peningkatan tampak pada kenaikan rata-rata nilai, bertambahnya ketuntasan klasikal, dan menurunnya simpangan baku dari pra-siklus hingga Siklus II. Secara proses, media visual digital membantu siswa mengatasi kebuntuan ide, mempercepat inisiasi draf, dan memperkaya kualitas deskripsi yang dihasilkan.

Teknik zoning visual menjadi unsur penguat yang penting karena mengarahkan perhatian siswa pada detail visual yang relevan, sehingga pengamatan dapat dikonversi menjadi diksi yang lebih spesifik dan sensoris. Dengan demikian, ilustrasi digital dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang menjembatani representasi visual dan produksi verbal.

Temuan penelitian mendukung penerapan media visual digital yang lebih terarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Namun, generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati karena keterbatasan desain penelitian. Studi lanjutan disarankan menguji pendekatan serupa pada sampel yang lebih besar, jenjang sekolah berbeda, atau jenis teks lain dengan desain yang lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). *Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/SILAMPARIBISA.V3I2.1112>
- Dalimunthe, F. A., Kusumawati, T. I., Budiman, B., Dalimunthe, F. A., Kusumawati, T. I., & Budiman, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung. *Pragmatik Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(4), 01–16. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i4.2227>
- Dalman. (2021). Keterampilan menulis. PT RajaGrafindo Persada.

- Dewi, A. C. (2025). *Media Visual sebagai Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks*. 1(3), 76–91. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.52>
- Dewi, A. C. (2025). *Peran Media Visual Dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Dan Deskripsi Di Sekolah*. 1(3), 1–12. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.45>
- Dewi, R. (2024). Keunggulan media ilustrasi digital dalam pembelajaran sastra: Analisis detail visual dan keterlibatan emosional. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 45-58.
- Fadhila, W., Nursaid, N., Fadhila, W., & Nursaid, N. (2025). Integrating Canva and Assemblr Studio for Interactive Media in Teaching Descriptive Text Writing at the Junior High School Level. *Al-Ishlah*, 17(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.8000>
- Fauzi, A., & Syihabudin. (2022). Kendala kognitif pada tahap pramenulis: Analisis strategi variatif dalam memicu imajinasi kreatif. *Jurnal Pendidikan Linguistik dan Sastra*, 6(2), 210-225.
- Fitriani, N. (2023). Analisis efektivitas pembelajaran menggunakan gain score dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(3), 88-95.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hasanah, U., & Firmansyah, D. (2024). Pemanfaatan ilustrasi digital dalam meningkatkan keterlibatan emosional dan daya kreatif menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 12-25.
- Hidayat, T., & Pratama, R. (2022). Kemampuan mengonstruksi gambaran spesifik dalam teks deskripsi berbasis sensoris. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 4(2), 134-148.
- Kuswari, U., & Nugraha, H. S. (2025). Virtual reality-based media to enhance sundanese descriptive writing skills. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 626–637. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13660>
- Lestari, S., Wahyuni, T., & Nugroho, A. (2023). Aktivitas menulis sebagai katalis stimulasi kreativitas dan kemandirian siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1500-1512.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.

- Pratama, A. (2024). Fleksibilitas model Kurt Lewin dalam menguji efektivitas media visual di kelas dinamis. *Jurnal Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, 15(1), 30-42.
- Pratama, M. R., & Syahrul, R. (2022). Efektivitas media gambar konvensional sebagai instrumen pemantik ide teks deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 10(2), 77-89.
- Rahayu, P., & Santoso, B. (2023). Stimulus visual digital: Merangsang proses kognitif observasi dan imajinasi di era generasi Z. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 25(2), 112-128.
- Ramadhan, S., dkk. (2024). Peran media inovatif dalam menstrukturkan alur berpikir dan optimalisasi ekspresi kreatif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(1), 101-115.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D, dan penelitian tindakan*. Alfabeta.
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>