

The Influence of Canva-Based Learning Media on Advertising Text Writing Skills in Class VIII of SMPN 14 Bengkulu City

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Di Kelas VIII SMPN 14 Kota Bengkulu

Hesti Puspita Sari¹, Salamah², Wenny Aulia Sari³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Email : ¹hpuspitasari60@gmail.com@gmail.com, ²salamah@mail.uinfabengkulu.ac.id, ³auliasariwenny@gmail.com

*Corresponding Author

Received : 13 Januari 2025, Revised : 15 Februari 2025, Accepted : 24 Februari 2025

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Canva-based learning media on understanding advertising text material in class VIII students at SMPN 14 Bengkulu City. The research used a quasi-experimental method with the Randomized Pretest-Posttest Control Group Design research design. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group which used Canva as a learning medium and the control group which used conventional learning media, each consisting of 30 students selected randomly. The research instrument is a descriptive question test designed to measure students' level of understanding of advertising text material. The research was carried out in the odd semester at SMPN 14 Bengkulu City. Data analysis was carried out using the Paired Sample T-Test technique, which produced a t-value of 0.005 with a significance level ($\rho < 0.05$). The research results show that the value of 0.005 is smaller than 0.05, so H1 is accepted and H0 is rejected. Thus, it can be concluded that the use of Canva-based learning media has a significant influence on increasing students' understanding of advertising text material. These findings provide the implication that the use of technology-based learning media such as Canva can be an effective alternative in improving student learning outcomes.

Keywords: Canva-Based Learning Media, Advertising Text Writing Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman materi teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional, masing-masing terdiri dari 30 siswa yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian berupa tes soal uraian yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi teks iklan. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil di SMPN 14 Kota Bengkulu. Analisis data dilakukan menggunakan teknik Paired Sample T-Test, yang menghasilkan nilai t-hitung sebesar 0,005 dengan taraf signifikansi ($\rho < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai 0,005 lebih kecil dari 0,05, sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks iklan. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Canva, Keterampilan Menulis Teks Iklan.

1. Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Materi teks iklan, sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia, memiliki peran krusial dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menginterpretasikan pesan-pesan yang terdapat dalam berbagai bentuk iklan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks iklan masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual secara mudah dan menarik. Dalam konteks pembelajaran teks iklan, Canva dapat digunakan untuk mendesain iklan-iklan simulasi yang interaktif dan lebih dekat dengan dunia siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan meskipun potensi penggunaan Canva dalam pembelajaran sangat besar, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi teks iklan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dalam penggunaan media pembelajaran modern dan fakta di lapangan yang belum sepenuhnya dieksplorasi. Sebagai contoh, media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk menyukai menulis. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media foto dan video yang ada di akun media sosial, atau bahkan menggunakan aplikasi Canva sebagai salah satu alat dalam pembelajaran teks deskripsi. Meskipun media memiliki potensi untuk memperkaya pembelajaran bahasa Indonesia, masih banyak guru yang jarang memanfaatkannya.

Beberapa guru bahasa Indonesia di sekolah-sekolah menghadapi kesulitan dan kebingungan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Mereka lebih cenderung menggunakan metode ceramah konvensional ketika mengajar, terutama saat menjelaskan pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa. Beberapa guru bahasa Indonesia di sekolah-sekolah menghadapi kesulitan dan kebingungan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Mereka lebih cenderung menggunakan metode ceramah konvensional ketika mengajar, terutama saat menjelaskan pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa. Guru-guru ini beranggapan bahwa metode ceramah yang biasa mereka lakukan lebih efisien dan praktis. Namun, kenyataannya adalah siswa seringkali merasa bosan dan kesulitan memahami pelajaran ketika diajarkan dengan cara tersebut, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Terutama mengingat kemajuan teknologi yang semakin pesat, guru harus beradaptasi dan menggunakan berbagai media yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan begitu, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi para siswa.

A. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu?

B. Tujuan Penelitian

1. Memahami bagaimanakah kajian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu.

2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode kuantitatif disebut sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkret, empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Sedangkan metode eksperimen merupakan perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Pada penelitian ini, digunakan desain *Quasy Eksperimen*, di mana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 14 Bengkulu beralamat di Jalan Zainul Arifin No. 043, Kelurahan Padang Nangka, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada 2 September sampai dengan 2 Oktober 2024.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah pengaruh media pembelajaran berbasis canva. Sedangkan objek yang diteliti dalam penelitian ini berupa keterampilan menulis teks.

C. Sumber Data

dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada seting alamia berupa Instrumen alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen dalam penelitian deskriptif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa tes pretes dan posttest.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi teks iklan dengan menggunakan dua jenis tes: pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Tujuan dari pretest adalah untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi teks

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan rekaman kejadian yang ditulis atau dicetak mereka dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian dan dokumen-dokumen.

E. Teknik Analisis Data

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memverifikasi apakah variansi data antar kelompok sampel adalah homogen atau tidak. Ini penting untuk memastikan bahwa perbandingan antar kelompok dalam analisis statistik adil dan sah

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal, yang merupakan asumsi penting

c. Uji Hipotesis

Setelah data diuji untuk normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis, yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari metode pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan menulis teks iklan

3. Analisis Deskriptif Statistik

Analisis deskriptif statistik digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang data pretest dan posttest. Statistik deskriptif meliputi penghitungan mean (nilai rata-rata),

median (nilai tengah), modus (nilai yang paling sering muncul), range (rentang nilai), dan standard deviation (simpangan baku)

1. Keabsahan Data

- a. Triangulasi Sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber
- b. Triangulasi Teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda
- c. Triangulasi Waktu. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang valid sehingga lebih kredibel

3. Hasil Dan Pembahasan

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMP Negeri 14 Kota Bengkulu adalah lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang bernaung di bawah Pemerintah Kota Bengkulu dan Dinas Pendidikan Kota Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tanggal 30 Mei 1991, dengan Nomor SK 0283/0/1991 dan Nomor Statistik 201 266 001 034. SMP Negeri 14 beralamat di Jalan Zainul Arifin No. 043, Kelurahan Padang Nangka, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Visi dan Misi

Visi: Berprestasi dalam bidang akademik dan non-akademik berdasarkan IMTAQ (Iman dan Taqwa) serta IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).

Misi:

- a) Membudayakan perilaku terpuji di lingkungan sekolah yang selaras dengan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan dengan mengedepankan kualitas pembelajaran yang didasari sikap ilmiah serta pelayanan bimbingan yang efektif, dan mengelompokkan peserta didik sesuai dengan irama dan perkembangan masing-masing.
- c) Mensukseskan program wajib belajar pendidikan.
- d) Menciptakan suasana kompetitif yang sehat.
- e) Membekali peserta didik dengan keterampilan dalam menggunakan alat dan bahan yang menunjang pembelajaran serta keterampilan dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f) Membudayakan pemeliharaan sarana/prasarana untuk menunjang proses belajar mengajar serta akuntabilitas terhadap aset negara.
- g) Mewujudkan lingkungan yang kondusif untuk menciptakan rasa nyaman dalam setiap kegiatan sekolah.

B. Hasil Penelitian

Bahasa Indonesia, memiliki peran krusial dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menginterpretasikan pesan-pesan yang terdapat dalam berbagai bentuk iklan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks iklan masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran harapan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia adalah bahwa siswa mampu memahami dan menganalisis teks iklan dengan baik, sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum 2013, yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual secara mudah dan menarik. Dalam konteks pembelajaran teks iklan, Canva dapat digunakan untuk mendesain iklan-iklan simulasi yang interaktif dan lebih dekat dengan dunia siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan meskipun potensi penggunaan

Canva dalam pembelajaran sangat besar, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi teks iklan pelajaran bahasa Indonesia seharusnya menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menarik, namun kenyataannya seringkali berbeda.

Saat pembelajaran menulis teks deskripsi, guru sering hanya memberikan tema tertentu tanpa menyadari bahwa tidak semua siswa mengerti atau memiliki pengalaman terkait tema tersebut. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat untuk menulis deskripsi, karena mereka merasa asing dan kebingungan tentang apa yang seharusnya ditulis. Penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa kesulitan mencapai nilai ketuntasan. Oleh karena itu, perubahan dan inovasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting bagi guru dan calon guru. Beberapa masalah umum dalam pembelajaran menulis adalah kurangnya minat dan kebosanan siswa karena kurangnya variasi dan inovasi, serta kesulitan siswa dalam mengekspresikan ide dan pendapat secara tertulis. Banyak siswa juga mengalami kesulitan mengendalikan kesabaran dan ketelitian dalam pemilihan kosa kata, penggunaan tanda baca yang benar, dan hasil tulisan mereka sering belum maksimal.

Karena itu, banyak siswa yang kurang tertarik atau merasa tidak menyukai kegiatan menulis. Kehadiran media dalam proses pembelajaran menyediakan kemudahan bagi para guru dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk siswa. Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sebagai contoh, media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk menyukai menulis. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media foto dan video yang ada di akun media sosial, atau bahkan menggunakan aplikasi Canva sebagai salah satu alat dalam pembelajaran teks deskripsi. Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, pikiran, atau perasaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang baik, jelas, dan sesuai kaidah kebahasaan. Keterampilan ini mencakup kemampuan memilih kata, menyusun kalimat, dan mengorganisasi ide secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Menulis juga dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi yang kompleks, karena melibatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas. Teks iklan adalah suatu bentuk komunikasi persuasif yang bertujuan untuk menarik perhatian khalayak terhadap produk, jasa, atau ide tertentu. Produsen atau penyedia jasa menggunakan teks iklan untuk mempromosikan produk mereka agar diminati oleh konsumen. Biasanya, teks iklan menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan menarik sehingga pesan dapat tersampaikan dengan cepat dan efektif. Tujuan utama dari iklan adalah untuk membujuk dan mempengaruhi konsumen agar tertarik pada produk atau jasa yang ditawarkan. Melalui iklan, perusahaan berusaha membangun hubungan dengan konsumen dan memberikan informasi penting terkait produk yang mereka tawarkan. Iklan dirancang agar mampu menarik perhatian audiens, membangkitkan minat mereka, dan akhirnya mendorong tindakan pembelian. Iklan menggunakan berbagai elemen visual dan verbal untuk menciptakan pesan yang menarik dan efektif. Elemen verbal biasanya berupa teks singkat yang menekankan fitur produk atau manfaat yang ditawarkan, sementara elemen visual seperti gambar dan warna berfungsi untuk menarik perhatian audiens secara instan. Kombinasi antara elemen-elemen ini dirancang untuk menciptakan dampak yang kuat dan membuat pesan iklan mudah diingat. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain secara mudah dan cepat. Didesain untuk pengguna non-profesional.

Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dan sederhana sehingga siapa pun, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, dapat membuat konten visual seperti presentasi, poster, infografis, hingga media pembelajaran. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain secara mudah dan cepat. Didesain untuk pengguna non-profesional, Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dan sederhana sehingga siapa pun, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, dapat membuat konten visual seperti presentasi, poster, infografis, hingga media pembelajaran. Canva dilengkapi dengan berbagai fitur yang

mendukung pengguna dalam membuat desain yang menarik dan profesional. Salah satu fitur utamanya adalah drag-and-drop editor, yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan dan mengatur elemen desain seperti gambar, teks, dan ikon sesuai dengan keinginan. Fitur ini sangat membantu terutama bagi pengguna yang tidak memiliki keterampilan teknis di bidang desain. Teknologi ini memungkinkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran menulis, dengan pengguna dapat langsung melihat dampak visual dari teks yang mereka buat.

Canva, dengan berbagai template dan alat desainnya, memberikan kesempatan kepada pengguna untuk bereksperimen dengan tata letak, tipografi, dan elemen visual lainnya. Hal ini tidak hanya membantu dalam menghasilkan teks promosi yang lebih efektif tetapi juga meningkatkan kualitas dan daya tarik visual dari tulisan tersebut. Analisis data keterampilan menulis teks iklan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva dilakukan secara keseluruhan dengan mendeskripsikan data yang meliputi rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi.

4. Penutup

Penerapan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen, yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 74,9, sementara kelompok kontrol, yang menggunakan metode konvensional, memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 67,8. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS 16.0 for Windows menunjukkan signifikansi sebesar 0,005, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H1 diterima karena $p < 0,05$, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks iklan siswa. kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu 2024/2025.

Saran

- a. Pemanfaatan Canva: Guru disarankan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran untuk membuat proses belajar Bahasa Indonesia lebih interaktif dan menarik.
- b. Peningkatan Fasilitas: Sekolah perlu meningkatkan fasilitas teknologi dan pelatihan untuk guru dalam menggunakan media digital seperti Canva.
- c. Penelitian Lanjutan: Peneliti sebaiknya mengeksplorasi lebih lanjut berbagai strategi pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa

References

- Ali, M. (2021). *Pembelajaran di Era Society 5.0*. PT Mifandi Mandiri Digital.
- Arifin, Z. (2019). *Penelitian pendidikan: Konsep dan aplikasinya dalam dunia pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan: Konsep, teori, dan praktik evaluasi pendidikan di Indonesia*. PT Bumi Aksara.
- Cahyani, I., dkk. (2018). *Kemampuan berbahasa Indonesia di SD: Perspektif teori dan pengajaran*. UPI Press.
- Finoza, L. (2019). *Komposisi bahasa Indonesia: Pengajaran dan praktik keterampilan menulis*. Diksi Indan Mulia.
- Hadiyanto. (2017). *Membudayakan kebiasaan menulis: Menulis untuk kehidupan sehari-hari*. Ghalia Indonesia.

- Harefa, A. (2016). *Happy writing: Teknik menulis kreatif yang menyenangkan*. PT Gramedia Jakarta Utama.
- Iskandarwassid, D., & Sunendar, D. (2020). *Strategi pembelajaran bahasa: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. PT Rosdakarya.
- Keraf, G. (2020). *Komposisi: Dasar-dasar dan teori dalam penyusunan teks yang efektif*. Ikrar Mandiriabadi.
- Kulsumawati, A. (2020). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V MIN 6 Jagakarsa, Jakarta Selatan [Skripsi, PGMI FITK]*.
- Kurtanto, N. M. (2019). *Cermat dalam berbahasa, teliti dalam berpikir: Meningkatkan keterampilan bahasa yang baik dan benar*. Mitra Wacana Media.
- Margono, S. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan praktik dalam penelitian pendidikan*. Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2021). *Metode penelitian: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan gabungannya dalam riset sosial*. Ghalia Indonesia.
- Nurmalasari. (2022). *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV MI Pembangunan UIN Jakarta [Skripsi, PGMI FITK]*.
- Purwanti, E. (2022). *Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan metode menulis berantai pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Darang dan Purwakarta tahun 2021-2022 [Skripsi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan]*.
- Rahardi, K. (2021). *Penyuntingan bahasa Indonesia untuk karang-mengarang: Teknik dan metodologi dalam penyuntingan tulisan*. PT Gelora Aksara Pratama.
- Resimi, N., dkk. (2019). *Membaca dan menulis di SD: Teori dan pengajarannya*. UPI Press.
- Rosyadi, A. R. (2021). *Menjadi penulis profesional itu mudah: Panduan praktis untuk penulis pemula*. Ghalia Indonesia.
- Saddono, K., & Slamet, S. Y. (2021). *Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia: Teori dan aplikasi dalam pendidikan bahasa*. CV Karya Putra Darwati.
- Semi, M. A. (2019). *Dasar-dasar keterampilan menulis: Pengantar teori dan aplikasi dalam pembelajaran menulis*. Angkasa.
- Silberman, M. L. (2022). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Penerbit Nuansa.
- Sudijono, A. (2022). *Pengantar statistik pendidikan: Dasar-dasar dan aplikasi dalam penelitian pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R & D: Pendekatan dalam riset pendidikan*. Alfabeta.
- Sukardi. (2022). *Evaluasi pendidikan: Prinsip dan operasionalnya dalam pendidikan Indonesia*. PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian pendidikan*. PT Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2020). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa: Dasar dan teknik dalam menulis efektif*. Angkasa.
- Ulfa, N. (2022). *Peningkatan kemampuan menulis karangan narasi dengan media teks wawancara pada siswa SMA Taruna Mandiri Pamulang – Tangerang Selatan [Skripsi, PBSI FITK]*
- Wulandari, T., dkk. (2021). *Peningkatan motivasi dan kemampuan menulis puisi melalui penerapan metode menulis berantai pada siswa sekolah menengah atas*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Budinuryanta, Y., dkk. (2021). *Pengajaran keterampilan berbahasa: Perspektif teori dan aplikasi dalam pendidikan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Yunus, M., dkk. (2021). *Menulis I: Dasar-dasar menulis untuk siswa dan pengajaran bahasa*. Universitas Terbuka.
- Zaini, H., dkk. (2021). *Strategi pembelajaran aktif: Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran*. Pustaka Insan Madani.