

Penerapan Media Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Berbahasa Jawa pada Siswa Kelas XI SMA Mataram Semarang

Alyya Syafira Qoirunisha Ajjahro¹, Alfiah², Nuning Zaidah³

^{1 2 2} Universitas PGRI Semarang

syafiraallya20@gmail.com

alfiah@upgris.ac.id

nuningzai@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penerapan media aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas XI SMA Mataram Semarang. Hal ini dilatarbelakangi karena dikarenakan masih terdapat beberapa peserta didik yang masih sulit dalam menuangkan ide, menuangkan kreativitasnya, kurangnya kosa kata yang dimiliki serta rendahnya pemahaman peserta didik dalam menulis teks iklan menggunakan bahasa Jawa, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran menulis. Pada penelitian kali ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental design yang berupa one-shot case study dengan hanya melibatkan satu kelompok tanpa harus dilakukan pengambilan sampel. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner (angket) disertai dengan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) pada uji kompetensi aspek pengetahuan diperoleh persentase 87% atau sejumlah 14 peserta didik mendapatkan nilai tuntas diatas KKM dan 2 anak atau 13% mendapatkan nilai tidak tuntas. Dari perolehan tersebut didapatkan nilai rata-rata akhir sebesar 86,25. 2) pada uji kompetensi aspek keterampilan memperoleh persentase sebesar 69% atau sejumlah 11 peserta didik mendapatkan nilai tuntas dan 31% dengan jumlah 5 anak mendapatkan nilai tidak tuntas. Dari perolah data tersebut diperoleh nilai rata-rata akhir sebesar 86,3 pada aspek ketampilan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, pembelajaran menulis teks iklan dengan media aplikasi canva memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kegiatan pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas XI.2 SMA Mataram Semarang.

Kata Kunci: media aplikasi canva, menulis teks iklan.

Application of the Canva Application Media in Learning to Write Javanese Advertising Texts for Class XI Students at Mataram High School, Semarang

Abstract

This research aims to describe the results of applying the Canva application media in learning to write advertising texts for class XI students at SMA Mataram Semarang. This is motivated by the fact that there are still some students who still have difficulty expressing ideas,

expressing their creativity, lack of vocabulary and students' low understanding of writing advertising texts using Javanese, so that students are less active in learning to write. In this research, a descriptive quantitative approach was used, while the design used in this research was a pre-experimental design in the form of a one-shot case study involving only one group without having to take samples. The data obtained in this research was collected through questionnaires accompanied by documentation. The results of this research are: 1) in the knowledge aspect competency test, a percentage of 87% or 14 students got a complete score above the KKM and 2 children or 13% got an incomplete score. From these results, the final average value was 86.25. 2) in the skills aspect of the competency test, a percentage of 69% or 11 students received a complete score and 31%, with 5 child getting an incomplete score. From the data processing, a final average score of 86,3 was obtained in the skills aspect. Based on the analysis of the data obtained, learning to write advertising texts using the Canva application as a medium has quite a big influence on the learning activities of writing advertising texts for class XI.2 students at Mataram High School, Semarang.

Keywords: Canva application media, writing advertising text

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah serangkaian proses penyampaian ilmu yang dilakukan oleh guru dan peserta didik atau merupakan sebuah kegiatan belajar mengajar yang kompleks. Dalam proses kegiatan belajar mengajar tersebut memiliki tujuan pematangan intelektual, kedewasaan, emosional, moral dan sebagainya. Hubungan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran ini sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang diselenggarakan Lembaga Pendidikan memerlukan beberapa komponen pendukung agar suasana kegiatan belajar mengajar dapat mencapai pembelajaran yang efektif (Sanjani, 2020:1). Misalnya, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek dalam kegiatan penyampaikan informasi tersebut kepada peserta didik, misalnya media, metode, model dan strategi yang akan digunakan dalam kegiatan mengajar (Zaidah et al., 2019:221). Pada hal tersebut, secara otomatis mengharuskan guru sebagai pusat utama dalam pelaksanaaan kegiatan pembelajaran harus pandai menciptakan pembelajaran yang benar-benar tersusun secara stabil sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Alfiah, 2019). Pembelajaran bahasa sendiri juga memiliki tujuan yaitu, siswa harus menguasai keterampilan berbahasa, termasuk pada pembelajaran bahasa Jawa.

Pembelajaran bahasa Jawa sendiri merupakan pembelajaran muatan lokal yang telah diatur kurikulum pendidikan dari mulai sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa jawa yaitu meliputi empat aspek keterampilan berbahasa. Empat aspek keterampilan tersebut yaitu, keterampilan menyimak, berbicara,

membaca dan keterampilan menulis (Rahayu & Sidiqin, 2019). Keempat aspek keterampilan tersebut sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik terutama dalam penguasaan aspek keterampilan menulis. Menurut Waraulia (2015) keterampilan menulis adalah keterampilan yang paling kompleks sebab dalam kegiatan menulis peserta didik harus memiliki keterampilan yang lainnya yaitu, menyimak, berbicara dan membaca. Keterampilan menulis tidak dapat dipahami melalui teori saja, tapi harus dengan berbagai latihan secara teratur dan intensif agar memperoleh tulisan yang tersusun dengan baik dan tepat (Alfiah et al., 2020). Jika peserta didik kurang akan pemahaman tersebut maka dalam proses menuangkan ide akan terganggu karena peserta didik tidak mampu mengembangkan ide dari permasalahan yang sudah ada. Oleh karena itu, dari berbagai kegiatan tulis-menulis salah satu bentuk kegiatan yang perlu dilatih yaitu menulis teks iklan.

Menulis iklan adalah salah satu contoh dari karangan persuasi. Menulis iklan merupakan komunikasi yang memberikan infomasi kepada masyarakat dengan menggunakan Bahasa ajakan untuk memberikan keyakinan bahwa produk atau jasa yang ditawarkan dapat bermanfaat. Menurut (Johan et al., 2022) berpendapat bahwa iklan adalah berita atau pesan yang bertujuan untuk membujuk, mendorong masyarakat dengan menggunakan bahasa mengajak atau persuasif agar masyarakat tertarik pada barang dan jasa yang sedang ditawarkan. berpendapat bahwa iklan adalah berita atau pesan yang bertujuan untuk membujuk, mendorong masyarakat dengan menggunakan bahasa mengajak atau persuasif agar masyarakat tertarik pada barang dan jasa yang sedang ditawarkan.

Menulis iklan adalah salah satu contoh dari karangan persuasi. Menulis iklan merupakan komunikasi yang memberikan infomasi kepada masyarakat dengan menggunakan bahasa ajakan untuk memberikan keyakinan bahwa produk atau jasa yang ditawarkan dapat bermanfaat Haryanto & Nuraini (2019). Teks iklan sendiri merupakan salah satu media promosi barang atau jasa kepada masyarakat. Menurut (Johan et al., 2022) berpendapat bahwa iklan adalah berita atau pesan yang bertujuan untuk membujuk, mendorong masyarakat dengan menggunakan bahasa mengajak atau persuasif agar masyarakat tertarik pada barang dan jasa yang sedang ditawarkan. Dengan demikian, artinya dalam membuat sebuah produk iklan harus memiliki sebuah keterampilan menulis guna dalam penyampaiannya akan dapat dipahami oleh pembaca. Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Iklan Berbahasa Jawa Siswa Kelas XI SMA Mataram Semarang”.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* yang berupa *one-shot case study* dengan hanya melibatkan satu kelompok sebagai sampel tanpa adanya kelompok kontrol atau kelompok lain (pembanding). Desain penelitian ini dilakukan dengan menerapkan variabel bebas (X) yaitu media aplikasi *canva* sebagai treatment (perlakuan) yang nantinya hasil tersebut akan dianalisis. Hasil analisis tersebut berbentuk variabel terikat (O) merupakan hasil pembelajaran mengenai materi menulis teks iklan. Kemudian, akan dapat diketahui bagaimana penerapan media aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis teks iklan berbahasa Jawa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner (angket) disertai dengan dokumentasi.

Teknik analisis data yang ada pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik kelas XI.2 mengenai pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa lembar soal pilihan ganda untuk aspek pengetahuan dan lembar soal membuat iklan untuk aspek keterampilan. Sedangkan Teknik non tes berupa kuisioner atau angket tertutup yang digunakan untuk mengumpulkan data respon, penilaian, persepsi dan kesan peserta didik berupa pertanyaan mengenai kegiatan belajar mengajar menggunakan media aplikasi *canva* pada pembelajaran menulis teks iklan berbahasa Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan media aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis teks iklan berbahasa jawa pada siswa kelas XI SMA Mataram Semarang terdapat dua aspek, yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Penilaian dari aspek pengetahuan dilaksanakan melalui tes tertulis yang di dalamnya berupa pilihan ganda. Sedangkan penilaian aspek keterampilan dilakukan oleh peserta didik pada lembar kerja yang berisikan perintah membuat iklan melalui aplikasi *canva* sesuai menggunakan bahasanya sendiri. Pada aspek keterampilan sendiri penilaian diambil dari keseuaian struktur teks iklan, kesesuaian penulisan bahasa yang benar, dan keseuaian isi dengan tema.

Pada penelitian yang telah dilakukan, hasil presentase dari aspek pengetahuan peserta didik kelas XI.2 dalam menulis teks iklan berbahasa Jawa dapat dikatakan baik. Hal tersebut dibuktikan sebanyak 87% atau 14 siswa telah memperoleh hasil diatas KKM, meskipun tidak dapat dipungkiri terdapat 2 siswa dengan presentase 13% memperoleh hasil tidak tuntas atau dibawah KKM. Dari presentase diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ketuntasan nilai peserta didik pada aspek pengetahuan sudah mencapai target lebih dari 50% dan menghasilkan nilai rata-rata kelas yang berjumlah 86,25. Aspek pengetahuan dikatakan sudah mencapai target karena nilai rata-rata kelas sudah 50% lebih peserta didik yang memenuhi nilai diatas KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa perolehan ketuntasan nilai pada aspek pengetahuan pada peserta didik kelas XI.2 SMA Mataram dalam pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan media aplikasi canva dapat dilihat pada tabel 1 dan perbandingan nilai rata-rata dengan nilai KKM dapat dilihat pada table 2.

Tabel 1 Ketuntasan Nilai Peserta Didik XI.2 Aspek Pengetahuan

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	14	87%
2.	Tidak Tuntas	2	13%
Jumlah		16	100%

Tabel 2. Nilai rata-rata aspek pengetahuan.

No.	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Rata-rata	86,25
2.	Nilai KKM	75

Aspek keterampilan, penilaian dilaksanakan melalui lembar kerja yang berisikan perintah membuat iklan melalui aplikasi canva sesuai menggunakan bahasanya sendiri. Hasil presentase dari aspek keterampilan siswa kelas XI.2 SMA Mataram Semarang dalam menulis teks iklan bisa dikatakan sangat baik. Karena sebanyak 69% peserta didik memperoleh nilai diatas KKM, sedangkan 5 peserta didik atau dengan presentase 31% mendapat kategori tidak tuntas dengan perolehan nilai dibawah KKM. Dalam hal ini berarti pembelajaran menulis teks iklan berbahasa Jawa telah tercapai karena materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh seluruh peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil dari nilai

rata-rata kelas yang berjumlah 86,3. Dari perolehan angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas pada aspek keterampilan lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75 dan sudah mencapai lebih dari 50% siswa yang melebihi nilai KKM. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa perolehan ketuntasan nilai pada aspek pengetahuan pada peserta didik kelas XI.2 SMA Mataram dalam pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan media aplikasi canva dapat dilihat pada tabel 3 dan perbandingan nilai rata-rata dengan nilai KKM dapat dilihat pada table 4.

Tabel 3 Ketentuan Nilai Siswa pada Aspek Keterampilan

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	11	69%
2.	Tidak Tuntas	5	31%
Jumlah		16	100%

Tabel 4. Nilai rata-rata aspek keterampilan

No.	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Rata-rata	86,3
2.	Nilai KKM	75

Berdasarkan perolehan nilai hasil akhir dari teknik tes yaitu, tes pada aspek pengetahuan dan aspek keterampilan menulis teks iklan bahasa Jawa kelas XI.2 SMA Mataram Semarang disajikan melalui tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Rata-rata nilai akhir uji kompetensi menulis teks iklan siswa kelas XI.2.

No.	Nilai	Frekuensi	X
1.	100	3	300
2.	96	1	96
3.	95	1	95
4.	91	1	91
5.	90	3	270
6.	86	1	86
7.	85	1	85
8.	74	1	74
9.	73,5	1	73,5
10.	72,5	1	72,5
11.	69	1	69
12.	68,5	1	68,5
Jumlah	16		$\Sigma 1.380,5$

Berdasarkan hasil uji kompetensi pada aspek pengetahuan dan keterampilan mendapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori (Kurang), dan terdapat 2 peserta didik

yang memperoleh nilai dengan kategori (sangat kurang), sedangkan 11 peserta didik lainnya sudah mencapai nilai KKM. Hasil uji kompetensi pada penlitian ini menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68,5. Hasil uji kompetensi secara keseluruhan memperoleh 1.380,5.

Hasil seluruh jumlah nilai uji kompetensi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan menulis teks iklan bahasa jawa kelas XI.2 SMA Mataram Semarang, dapat dihitung dengan rumus rata-rata nilai akhir sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

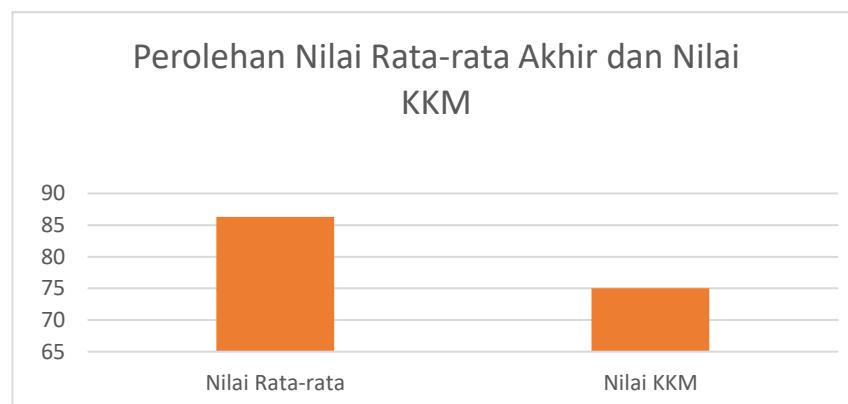
$$\bar{x} = \frac{1.380,5}{16}$$

$$\bar{x} = 86,3$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui peroleh nilai akhir dari uji kompetensi pasa aspek pengetahuan dan keterampilan sebesar 86,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, peroleh nilai rata-rata akhir uji kompetensi lebih tinggi dari nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Perolehan nilai rata-rata akhir dan nilai KKM dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Perolehan Nilai Rata-rata akhir Kelas XI.2 dan Nilai KKM

No.	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Rata-rata akhir	86,3
2.	Nilai KKM	75



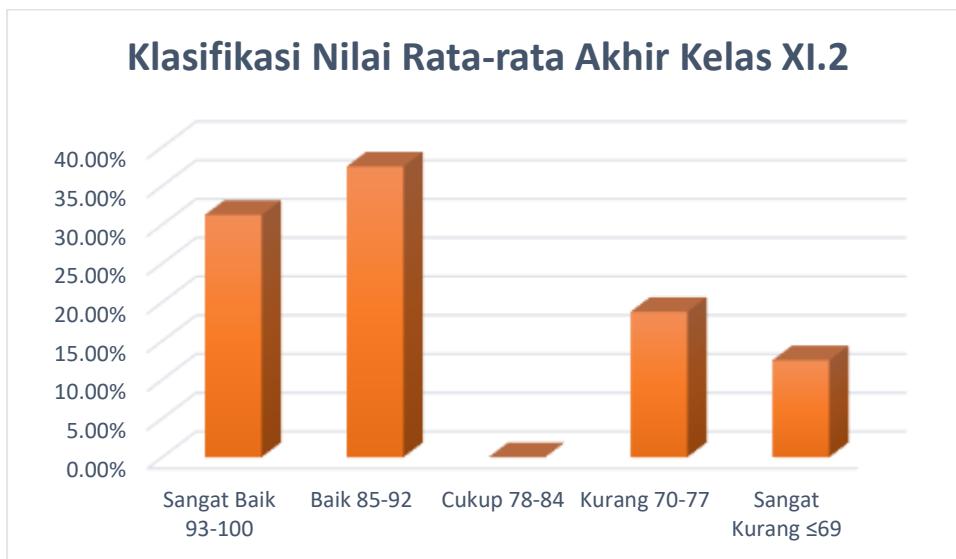
Gambar 1 Histogram Nilai KKM dan Nilai Rata-rata Akhir Kelas XI.3 pada Aspek Pengetahuan dan Aspek Keterampilan.

Berdasarkan nilai rata-rata akhir, diperoleh klasifikasi nilai rata-rata akhir disajikan pada tabel 7.

Table 7. Rata-rata nilai akhir

No.	Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Presentase
1.	93-100	Sangat Baik	5	31,25%
2.	85-92	Baik	6	37,5%
3.	78-84	Cukup	0	0%
4.	70-77	Kurang	3	18,75%
5.	≤ 69	Sangat Kurang	2	12,5%

Nilai rata-rata dari peserta didik dalam pembelajaran menulis teks iklan diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu, 31,25% atau 5 peserta didik mendapat predikat sangat baik, 37,5% atau 6 peserta didik mendapat predikat baik, 0% atau 0 peserta didik memperoleh predikat cukup, 18,75% atau 3 peserta didik mendapat predikat kurang, dan 12,5% atau 2 peserta didik mendapat predikat sangat kurang.



Gambar 2 Histogram nilai Rata-rata Akhir Kelas XI.3

Selain uji kompetensi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan juga dilakukan pengambilan data non tes yang berupa tanggapan peserta didik terhadap penerapan media aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis teks iklan dengan membagikan kuisioner atau angket yang diisi oleh peserta didik setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran. Angket atau kuisioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap penerapan media aplikasi canva dalam pembelajaran menulis teks iklan berbahasa jawa pada siswa kelas XI Mataram Semarang. Hasil data angket yang diperoleh yaitu gambaran keaktifan peserta didik mengenai pendapat dalam pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan media

canva. Selain itu pertanyaan yang diajukan pada angket meliputi lima pertanyaan mengenai hasil penerapan media aplikasi canva pada materi menulis teks iklan, yang bertujuan untuk memperoleh data dari peserta didik. Data yang diperoleh dari angket berupa data kualitatif atas pilihan jawaban YA dan TIDAK. Adapun hasil angket pada penelitian ini tersaji dalam tabel 8.

Tabel 8 Presentase Hasil Angket Peserta Didik

No.	Objek Penelitian	Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Apakah pembelajaran menulis teks iklan lebihmenarik saat menggunakan media aplikasi <i>canva</i> ?	Ya	15	94%
		Tidak	1	6%
2.	Apakah media aplikasi <i>canva</i> dapat mendorong semangatmu dalam pembelajaran menulis teks iklan berbahasa Jawa?	Ya	16	100%
		Tidak	0	0%
3.	Apakah penggunaan media aplikasi <i>canva</i> dapat membangkitkan pemahamanmu dan kreativitasmu untuk menuangkan kata-kata atau ide dalam membuat iklan	Ya	16	100%
		Tidak	0	0%
4.	Apakah media aplikasi <i>canva</i> dapat digunakan sebagai media yang inovatif dalam pembelajaran menulis teks iklan?	Ya	15	94%
		Tidak	1	6%
5.	Apakah kamu mengalami kendala saat pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan media aplikasi <i>canva</i> ?	Ya	4	25%
		Tidak	12	75%

Berdasarkan tabel 1.8 diketahui bahwa pembelajaran menulis teks iklan dapat menarik minat peserta didik pada kegiatan pembelajaran menulis teks iklan menggunakan aplikasi canva. Pernyataan tersebut dibuktikan melalui respon peserta didik pada kegiatan pembelajaran menulis teks iklan bahasa jawa, yang dapat dilihat melalui 16 jawaban peserta didik yang terbagi menjadi 15 peserta didik dengan presentase 96% memilih jawaban (YA) dan 1 peserta didik dengan presentase 6% memilih jawaban (TIDAK).

Selanjutnya aspek tanggapan terhadap peranan aplikasi canva yang mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran menulis teks iklan berbahasa jawa memiliki presentase 100% atau seluruh peserta didik memilih jawaban (YA).

Respon peserta didik terhadap pemahaman dan kreativitas sebagai kendala selama ini apakah dengan berbantu media aplikasi canva menjadi paham akan materi menulis teks iklan dan memunculkan ide-ide yang selama ini susah untuk diutarakan, dan seluruh peserta didik memilih jawaban (YA) dengan presentase 100%. Kemudian aplikasi canva juga dapat digunakan sebagai media yang inovatif dalam pembelajaran dan hasilnya sebagian peserta didik yaitu 15 peserta didik dengan presentase 96% memilih jawaban (YA) dan 1 peserta didik dengan presentase 6% memilih jawaban (TIDAK). Bukan hanya itu saja, peserta didik juga diberi pertanyaan apakah peserta didik memiliki kendala saat pembelajaran menulis teks iklan berlangsung dan aplikasi canva dipilih sebagai medianya, jawabanya 4 peserta didik memilih (YA) dengan presentase 25% dan 12 peserta didik memilih (TIDAK) dengan presentase 75%.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebenarnya pembelajaran menulis teks iklan dapat digemari oleh seluruh peserta didik jika guru sadar akan kesulitan yang dialami oleh peserta didik dan guru menggunakan solusi yang tepat dalam pembelajaran tersebut.diantaranya yaitu dengan menerapkan media yang asik dan tepat agar bisa mendorong peserta didik lebih aktif, inovatif dan tidak memberikan kesan monoton pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti halnya dalam penggunaan media aplikasi canva yang perannya sangat membantu peserta didik dalam memahami konteks materi yang sedang dipelajari terutama dalam menulis teks iklan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan ikut serta dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Jawa pada teknologi di era modern seperti saat ini

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan media aplikasi *canva* dalam menulis teks iklan pada siswa kelas XI SMA Mataram Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada penerapan media aplikasi canva dalam pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas XI SMA Mataram Semarang telah diperoleh nilai rata-rata dari aspek pengetahuan sebesar 86,25. Dimana 14 peserta didik atau 87% memperoleh nilai diatas KKM. Nilai KKM yang ditentukan pada pembelajaran bahasa Jawa yaitu 75. Adapun nilai rata-rata pada aspek keterampilan yaitu sebesar 86,3. Karena terdapat 11 peserta didik atau 69% peserta didik yang

telah mencapai KKM. Hal tersebut dibuktikan bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran menulis teks iklan. Karena dengan menggunakan media tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan proses kegiatan pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media aplikasi canva sudah diterapkan dengan cukup tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas XI SMA Mataram Semarang. Hal tersebut telah terbukti dalam hasil yang terdapat pada tes dan non tes.

REFERENSI

- Alfiah, A. (2019). Pemberdayaan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara Realistik Sebuah Upaya Peningkatan Mutu Kinerja Guru. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 1(2), 75. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v1i2.4745>
- Alfiah, Fauziah, N. F., & Zaidah, N. (2020). Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran. *Jisabda*, Vol. 2, No(1), 19–26. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/jisabda/article/view/5500>
- Haryanto, Y., & Nuraini. (2019). Hubungan Penguasaan Diksi dengan Keterampilan Menulis Iklan pada Siswa Kelas VIII SMP Panca Bakti Kabupaten Bogor. *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 22–31.
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Rahayu, S., & Sidiqin, M. A. (2019). Pengaruh Teknik Membaca Intensif Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf dalam Artikel “Kpk Batman yang Lelah” pada Siswa Kelas XII SMA Swasta Paba Secanggang Kapupaten Langkat. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2), 103–111. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.197>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–9.
- Waraulia, A. M. (2015). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Masalah dan Minat Belajar Terhadap Menulis Berita (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri di Ngawi). *Jurnal Widyabastra*, 03. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/2100>
- Zaidah, N., Jazuli, M., Darsono, & Sunarto. (2019). Pembelajaran Seni Multikultural Menghadapi Konstruksi Masyarakat 5.0 pada Era Vuca. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*.