

Pengaruh Metode Peta Konsep Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Menulis Cerpen dan Kreativitas Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas

Ni Nyoman Widiani^{1*}, I Wayan Santyasa², I Komang Sudarma³ 

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted April 15, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Discovery Learning, Media Audiovisual, Keterampilan Menulis, Minat Belajar

Keywords:

Discovery Learning, Audiovisual Media, Report Writing Skill, Learning Interest



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang sulit. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan rendahnya keterampilan menulis siswa. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode peta konsep berbantuan multimedia terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *non equivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 242 siswa dan tersebar di 7 kelas. Dari populasi tersebut, dipilih 3 kelas sebagai sampel dimana kelas X_C diberikan perlakuan metode peta konsep berbantuan multimedia, kelas X_D diberikan perlakuan metode peta konsep dan kelas X_E diberikan perlakuan metode konvensional. Masing-masing kelas sampel terdiri dari 34 siswa sehingga jumlah total sampel adalah 102 siswa. Data keterampilan menulis cerpen dan kreativitas dikumpulkan dengan tes uraian. Analisis data menggunakan uji statistik *Multivariate Analysis of Covariance* (MANCOVA) satu jalur. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode pembelajaran konvensional baik secara simultan maupun parsial. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa secara simultan dan parsial

ABSTRACT

Writing skills are difficult skills. This is proven by research results which show the low level of students' writing skills. This experimental research aims to analyze the effect of concept mapping method combined with multimedia on short story writing skill and creativity of tenth graders. This research applied non equivalent pretest-posttest control group design. The population of this research was tenth graders consisting of 242 students distributed in 7 classes. From the population, three classes were selected to sample in which class X_C taught by using concept mapping method combined with multimedia, X_D taught by using concept mapping method, and X_E taught by using conventional method. Each class consisted of 34 students so totally there were 102 students. Data of writing competency and creativity were collected by using essay test. The analysis used one way Multivariate Analysis of Covariance (MANCOVA). The result of analysis showed that there is significance difference in students' short story writing skill and creativity simultaneously and partially between the students taught by using concept mapping method combined with multimedia, concept mapping method, and conventional method. Therefore, it can be concluded that concept mapping method combined with multimedia affects significantly on students' short story writing skill and creativity both simultaneously and partially.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi berbagai bidang atau sendi kehidupan. Salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi khususnya teknologi komunikasi dan informasi dapat melengkapi dunia pendidikan agar dapat berjalan secara optimal (Baharun & Finori, 2019; Hardiyana, 2016). Penelitian sebelumnya menyatakan teknologi informasi dan komunikasi

*Corresponding author

E-mail addresses: widianinyoman1@gmail.com (Ni Nyoman Widiani)

mendukung proses pembelajaran agar berjalan baik serta mampu memberdayakan peserta didik dan pendidik (Siregar & Marpaung, 2020). Ini menunjukkan bahwa teknologi sangat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan. Lebih lanjut, penelitian sebelumnya menyatakan peran teknologi pada bidang pendidikan lebih pada pencarian informasi dan sumber informasi pendukung pembelajaran (Yustiani & Yunanto, 2017). Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan berbagai informasi yang ada di internet sebagai sumber belajar. Penelitian lain menemukan pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan prinsip pendekatan system, berorientasi pada siswa dan pemanfaatan variasi sumber belajar berdampak krusial bagi berkembangnya kualitas pembelajaran (Puspitarini, 2022; Sembiring, 2021).

Pemanfaatan teknologi pembelajaran harus dilakukan secara merata pada semua mata pelajaran termasuk pembelajaran bahasa. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran harus dilakukan karena dapat menjadi media pembelajaran yang menarik (Sembiring, 2021). Tanpa media yang lebih hidup, pembelajaran bahasa menjadi kurang efektif sehingga pemahaman siswa juga menjadi kurang baik. Hal senada juga ditemukan oleh penelitian lain bahwa teknologi dalam pembelajaran bahasa mendukung terciptanya komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran (Susanto et al., 2020). Tanpa adanya bantuan teknologi, pembelajaran bahasa cenderung kurang komunikatif. Pembelajaran bahasa menekankan pentingnya siswa mampu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Hal ini sudah ditekankan dalam system pendidikan di Indonesia dari Kurikulum Berbasis Kompetensi sampai Kurikulum 2013. Bahasa tidak lagi dipandang sebagai struktur, tetapi lebih pada fungsi dan interaksi. Untuk itu, keterampilan berbahasa siswa harus dibenahi agar dapat berkomunikasi dengan baik. Hal ini penting dilakukan mengingat keterampilan komunikasi adalah salah satu dari keterampilan 4C (*creative thinking, critical thinking and problem solving, communication and collaboration*) (Amali et al., 2019; Khan & Vuopala, 2019).

Dalam pembelajaran bahasa, ada 4 keterampilan yang ditekankan, yaitu: menulis, berbicara, mendengarkan/menyimak dan membaca (Hayati, 2021; Nuraeni et al., 2019). Keterampilan menulis dan berbicara merupakan keterampilan produktif. Sedangkan, membaca dan mendengarkan adalah keterampilan reseptif. Keempat keterampilan tersebut didukung oleh aspek mikro bahasa, seperti: tata bahasa, kosa kata dan mekanik (penggunaan tanda baca). Ketika siswa belajar keempat keterampilan berbahasa, mereka secara otomatis belajar aspek mikro tersebut (Nuraeni et al., 2019; Simaremare, 2018). Keterampilan menulis saat ini memiliki peranan yang semakin penting. Ini disebabkan karena semakin banyaknya komunikasi yang dilakukan secara tulis. Penggunaan email (surat elektronik), pesan singkat, media social dan berita elektronik dilakukan secara tertulis (Alawamleh et al., 2022; Elshami et al., 2021). Oleh karena itu, keterampilan menulis harus dapat dikuasai agar komunikasi tulis dapat dilakukan dengan baik. Sebagai media komunikasi, menulis adalah cara mengekspresikan ide atau pesan dalam tulisan sehingga harus dilakukan sebaik mungkin untuk menghindari salah komunikasi.

Keterampilan menulis seseorang dikatakan baik, jika isi tulisannya juga baik. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kualitas tulisan seseorang dapat dilihat dari 3 hal, yaitu : isi tulisan yang relevan, organisasi yang sistematis dan penggunaan bahasa yang baik dan benar (Hava, 2019; Yildirim, 2016). Ketika isi tulisan relevan, tetapi organisasinya tidak sistematis maka tulisan itu dapat mengganggu konsentrasi pembaca. Apalagi bahasa yang digunakan tidak baik dan benar sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada. Ketiganya saling mempengaruhi dan harus dilakukan dengan baik. Inilah yang membuat keterampilan menulis menjadi kompleks dan sulit. Keterampilan menulis adalah keterampilan yang sulit. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan rendahnya keterampilan menulis siswa dalam menulis teks recount (Purwanti, 2018). Bahkan, studi menunjukkan hanya 31,25% siswa yang mampu mencapai KKM yang ditetapkan sekolah. Permasalahan utama tulisan terletak pada kualitas ide dan organisasi ide. Hal yang sama juga ditemukan oleh peneliti lain yang menemukan kemampuan menulis siswa kelas X SMA di Pagaralam juga terkategori rendah (Hermawan et al., 2020). Kesulitan yang banyak ditemui siswa adalah 1) siswa sulit menentukan gagasan utama, 2) siswa sulit menyampaikan topik, permasalahan, (3) siswa sulit menentukan tesis, argumen, penegasan ulang, (4) siswa sulit mengembangkan kerangka tulisan.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang mengajar dari kelas X-XII di SMAN 1 Selat pada Bulan Juni 2023 menunjukkan bahwa kelemahan siswa dalam menulis adalah mengembangkan ide dan menyusunnya secara sistematis. Di sini terlihat kurangnya kreativitas siswa dalam tulisan yang dibuat. Guru pun memperlihatkan buktinya melalui buku catatan/harian. Hasil ini sejalan dengan temuan yang menemukan bahwa permasalahan utama siswa SMA dalam menulis adalah pad acara mengekspresikan ide (Qhadafi, 2018). Hal ini diakibatkan oleh kurangnya tuntutan dari guru saat menulis teks. Siswa menjadi kesulitan menemukan ide, mengembangkan ide dan mengorganisasikannya. Proses pembelajaran yang seperti dijelaskan sebelumnya disinyalir menjadi penyebab rendahnya keterampilan menulis dan kreativitas siswa. Untuk itu harus dilakukan upaya agar permasalahan yang sama dapat diatasi. Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ditemui di lapangan maka dilakukan eksperimen terhadap

metode peta konsep dengan multimedia (Pandini, 2020; Purwanti, 2018). Di sini baik peta konsep dan multimedia memiliki karakteristik yang berbeda dari metode dan media yang diterapkan sebelumnya oleh guru. Selain itu, secara teoritis, keduanya memiliki pengaruh yang baik terhadap pembelajaran siswa.

Peta konsep merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu anak menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa peta konsep menggunakan pengingat visual sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan (Negoro et al., 2018). Penelitian lain menyatakan bahwa peta konsep adalah satu-satunya alat yang bisa diandalkan untuk membantu berpikir secara ekspansif dan kreatif manakala seseorang butuh untuk menghasilkan ide, merencanakan sesuatu dengan khas, atau menggugah imajinasi (Juhji, 2017). Ini menunjukkan bahwa peta konsep membantu siswa untuk menghubungkan ide dan merencanakan tulisan dengan baik. Penggunaan metode peta konsep memungkinkan siswa untuk menemukan, mengembangkan dan menyusun ide dengan baik. Penelitian lain menyatakan kelebihan peta konsep adalah dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kreativitasnya (Nopiani et al., 2017). Akibatnya, banyak ide-ide yang muncul dalam tulisan siswa dan cara mengorganisasikannya secara sistematis. Ini tentu membuat tulisan siswa lebih teroganisir dan baik.

Selain pada metode, penggunaan media pembelajaran dapat membantu berjalannya proses pembelajaran yang baik. Penelitian sebelumnya menyatakan media dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa (Kuswanto & Radiansah, 2018). Dengan berkembangnya teknologi multimedia maka ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Teknologi multimedia adalah pemanfaatan perangkat komputer dalam mempresentasikan dan mengintegrasikan teks, suara, grafik, video, suara, dan animasi secara interaktif (Habib et al., 2020; Husein et al., 2017). Ada beberapa penelitian yang terkait dengan metode peta konsep dan pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa peta konsep mampu memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan menulis, minat belajar dan motivasi belajar mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (Negoro et al., 2018). Penelitian lain menemukan bahwa peta konsep mampu membawa pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dan motivasi belajar siswa (Makrifah et al., 2017). Terkait penggunaan multimedia, penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan teknologi multimedia dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap sikap belajar siswa (Tabrani et al., 2021). Kedua penelitian menunjukkan bahwa multimedia sebagai alat pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam menulis sehingga dapat menghasilkan tulisan yang baik. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu merangsang pikiran untuk menghasilkan ide-ide tulisan.

Ada beberapa kebaruan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini mengkombinasikan metode peta konsep dengan teknologi multimedia. Kedua, penelitian ini dilakukan pada kreativitas dan keterampilan menulis, khususnya menulis cerpen. Ketiga, penelitian ini dilakukan di jenjang sekolah menengah atas. Keempat, penelitian ini membandingkan empat kelompok, yaitu kelompok siswa yang diajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode konvensional. Kelima, keterampilan menulis awal dan kreativitas awal dimasukkan dalam variabel sebagai kovariat. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh metode peta konsep berbantuan multimedia terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa kelas X.

2. METODE

Penelitian ini eksperimen yang dilakukan di SMAN 1 Selat. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *non equivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 242 siswa dan tersebar di 7 kelas. Dari populasi tersebut, dipilih 3 kelas sebagai sampel dimana kelas X_C diberikan perlakuan metode peta konsep berbantuan multimedia, kelas X_D diberikan perlakuan metode peta konsep dan kelas X_E diberikan perlakuan metode konvensional. Masing-masing kelas sampel terdiri dari 34 siswa sehingga jumlah total sampel adalah 102 siswa. Ada tiga variabel dalam penelitian ini, variabel bebas, variabel terikat dan kovariate. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas adalah metode pembelajaran (metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep, dan model konvensional (*direct intruction*)). Sedangkan, variabel terikat adalah keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa. Kovariate adalah keterampilan menulis cerpen awal dan kreativitas awal.

Data mengenai keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa dikumpulkan melalui tes uraian yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan mereka dalam mengembangkan ide-ide kreatif serta menyusun cerpen secara komprehensif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Multivariate Analysis of Covariance* (MANCOVA) satu jalur, yang memungkinkan identifikasi hubungan

antara variabel-variabel terikat dengan mempertimbangkan pengaruh variabel kovariat. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%, yang merupakan batas konvensional untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dapat dianggap signifikan secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh berbagai faktor terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis pertama adalah berupa nilai rata-rata keterampilan menulis cerpen dan kreativitas. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata keterampilan menulis cerpen siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia $M = 82,735$, nilai rata-rata keterampilan menulis cerpen siswa yang belajar dengan metode peta konsep $M = 79,294$ dan nilai rata-rata keterampilan menulis cerpen siswa yang belajar dengan metode konvensional $M = 77,177$. Nilai rata-rata kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia $M = 55,647$, nilai rata-rata kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep $M = 54,294$ dan rata-rata kreativitas siswa yang belajar dengan metode konvensional $M = 50,294$. Analisis berikutnya adalah berupa pengujian hipotesis pada pengaruh utama. Hasil analisis dengan menggunakan SPSS 22 for Windows dapat disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Ringkasan Uji Mancova Satu Jalur (Simultan)

Efek X		F	Probabilitas (Sig.)	Keputusan	Kesimpulan
Z1 (Keterampilan menulis cerpen awal)	<i>Pillai's Trace</i>	0,999	0,372	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
	<i>Wilks' Lambda</i>	0,999	0,372	Tidak Signifikan	
	<i>Hotelling's Trace</i>	0,999	0,372	Tidak Signifikan	
	<i>Roy's Largest Root</i>	0,999	0,372	Tidak Signifikan	
Z2 (Kreativitas awal)	<i>Pillai's Trace</i>	0,541	0,584	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
	<i>Wilks' Lambda</i>	0,541	0,584	Tidak Signifikan	
	<i>Hotelling's Trace</i>	0,541	0,584	Tidak Signifikan	
	<i>Roy's Largest Root</i>	0,541	0,584	Tidak Signifikan	
Model	<i>Pillai's Trace</i>	12,921	0,000	Signifikan	Signifikan
	<i>Wilks' Lambda</i>	12,921	0,000	Signifikan	
	<i>Hotelling's Trace</i>	12,921	0,000	Signifikan	
	<i>Roy's Largest Root</i>	12,921	0,000	Signifikan	

Berdasarkan [Tabel 1](#), pengaruh kovariat keterampilan menulis awal (Z1) ditemukan bahwa nilai-nilai statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* masing-masing memiliki nilai statistik $F = 0,999$ dan angka signifikan masing-masing $0,372$. Oleh karena semua angka signifikan lebih besar dari $0,05$ maka dapat diputuskan bahwa secara bersama-sama keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa secara signifikan tidak dipengaruhi oleh kovariabel keterampilan menulis awal.

Kedua, dari pengaruh kovariat kreativitas awal (Z2) ditemukan bahwa nilai-nilai statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* masing-masing memiliki nilai statistik $F = 0,541$ dan angka signifikan masing-masing $0,584$. Oleh karena semua angka signifikan lebih besar dari $0,05$ maka dapat diputuskan bahwa secara bersama-sama keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa secara signifikan tidak dipengaruhi oleh kovariabel kreativitas awal.

Ketiga, dari sumber pengaruh model pembelajaran ditemukan bahwa nilai statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* masing-masing memiliki nilai statistika $F = 10,878$; $12,285$; $13,699$; $27,927$ dan angka signifikan $0,001$ nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$ ($p < 0,05$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen dan kreativitas secara bersama-sama antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode konvensional. Dengan demikian perbedaan model pembelajaran akan memberikan hasil yang berbeda secara serempak pada semua variabel terikat. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap pengaruh sederhana. Analisis menggunakan SPSS 22 for Windows dan hasilnya dapat disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Ringkasan Uji Pengaruh Sederhana (Parsial)

	Efek X	F	Probabilitas (Sig.)	Keputusan
Z1	Kreativitas	0,009	0,924	Tidak Signifikan
	Menulis	1,981	0,162	Tidak Signifikan
Z2	Kreativitas	0,170	0,681	Tidak Signifikan
	Menulis	0,724	0,394	Tidak Signifikan
Model	Kreativitas	26,699	0,000	Signifikan
	Menulis	4,593	0,012	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, dapat ditarik tiga simpulan. Pertama, dari pengaruh kovariat keterampilan menulis awal terhadap keterampilan menulis cerpen memiliki nilai statistik $F = 1,981$ dengan angka signifikansi $0,162$ yang lebih besar dari $0,05$. Hasil ini menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kovariat keterampilan menulis awal terhadap keterampilan menulis cerpen. Kedua, dari pengaruh kovariat keterampilan menulis cerpen awal terhadap kreativitas memiliki nilai statistik $F = 0,009$ dengan angka signifikansi $0,924$ yang lebih besar dari $0,05$. Hasil ini menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kovariat keterampilan menulis cerpen awal terhadap kreativitas siswa. Ketiga, dari sumber pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan menulis cerpen, tampak nilai statistik $F = 4.593$ dengan angka signifikan $0,012$. Angka signifikansi yang diperoleh, yaitu $0,012$ lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu $0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode pembelajaran konvensional. Analisis selanjutnya adalah *pairwise comparison* model pembelajaran terhadap keterampilan menulis. Hasilnya dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Pairwise Comparison* Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Menulis

Dependent Variable	(I) Metode	(J) Metode	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval for Difference	
						Lower Bound	Upper Bound
Keterampilan Menulis	1	2	3.428	1.718	0.049	0.018	6.838
		3	5.554	1.718	0.002	2.144	8.963
	2.00	1.00	-3.428	1.718	0.049	-6.838	-.018
		3.00	2.126	1.718	0.219	-1.284	5.535
	3.00	1.00	-5.554	1.718	0.002	-8.963	-2.144
		2.00	-2.126	1.718	0.219	-5.535	1.284

Berdasarkan Tabel 3, terlihat angka signifikansi yang diperoleh adalah $0,049$ dan $0,002$ lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan $0,05$ dan $0,219$ yang lebih besar daripada $0,05$. Hal ini menunjukkan ada kelompok yang keterampilan menulis cerpenya tidak ada perbedaan dan ada kelompok yang keterampilan menulis cerpenya berbeda. *Mean Difference* (I-J) untuk keterampilan menulis bernilai positif saat I adalah metode peta konsep berbantuan multimedia dan J adalah metode peta konsep sebesar $3,428$ dan metode konvensional sebesar $5,554$. Hal ini berarti bahwa pencapaian keterampilan menulis lebih besar pada kelompok peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep dan metode konvensional. Selanjutnya, *Mean Difference* (I-J) untuk keterampilan menulis cerpen bernilai positif saat I adalah metode peta konsep dan J adalah metode konvensional sebesar $2,126$. Hal ini berarti bahwa pencapaian keterampilan menulis cerpen lebih besar pada kelompok peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan metode konvensional.

Dilakukan juga analisis terhadap kreativitas. Ada tiga hasil yang didapat. Pertama, dari pengaruh kovariat kreativitas awal terhadap keterampilan menulis cerpen memiliki nilai statistik $F = 0,734$ dengan angka signifikansi $0,394$ yang lebih besar dari $0,05$. Hasil ini menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kovariat kreativitas awal terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Kedua, dari pengaruh kovariat kreativitas awal terhadap keterampilan berpikir kreatif memiliki nilai statistik $F = 0,170$ dengan angka signifikansi $0,681$ yang lebih besar dari $0,05$. Hasil ini menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kovariat kreativitas awal terhadap kreativitas siswa. Ketiga, dari sumber pengaruh model pembelajaran terhadap kreativitas, tampak nilai statistik $F = 26,699$ dengan angka signifikan $0,001$. Angka signifikansi yang diperoleh, yaitu $0,001$ lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu $0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

keaktivitas antara peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep dan metode konvensional. Analisis selanjutnya adalah *pairwise comparison* model pembelajaran terhadap keterampilan menulis. Hasilnya dapat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. *Pairwise Comparison Model Pembelajaran terhadap Kreativitas*

Dependent Variable	(I) Metode	(J) Metode	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval for Difference	
						Lower Bound	Upper Bound
Kreativitas	1.00	2.00	1.330	1.372	0.335	-1.392	4.052
		3.00	5.346	1.371	0.000	2.624	8.068
	2.00	1.00	-1.330	1.372	0.335	-4.052	1.392
		3.00	4.016	1.371	0.004	1.294	6.738
	3.00	1.00	-5.346	1.371	0.000	-8.068	-2.624
		2.00	-4.016	1.371	0.004	-6.738	-1.294

Berdasarkan Tabel 4, terlihat angka signifikansi yang diperoleh adalah 0,335 untuk MP (I) 1 dan MP(J) 2 yang mana lebih besar daripada 0,05. Ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan kretavitas siswa yang signifikan antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dengan siswa yang belajar dengan metode peta konsep saja. Selanjutnya, pada MP (I) 1 dan MP (J) 3 diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang mana lebih rendah daripada 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan kretavitas siswa yang signifikan antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Terakhir pada MP (I) 2 dan MP (J) 3 diperoleh nilai signifikansi 0,004 yang mana lebih rendah daripada 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan kreativitas yang signiikan antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selanjutnya, Tabel 4 juga menunjukkan bahwa harga *Mean Difference (I-J)* untuk kreativitas bernilai positif saat I adalah metode peta konsep dan J adalah metode konvensional sebesar 4,016. Hal ini berarti bahwa kreativitas lebih besar pada kelompok peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Lebih lanjut, harga *Mean Difference (I-J)* untuk kreativitas bernilai positif saat I adalah metode peta konsep berbantuan multimedia dan J adalah metode konvensional sebesar 5,346. Ini menunjukkan kreativitas lebih besar pada kelompok peserta didik yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan metode konvensional.

Pembahasan

Pengaruh Signifikan Metode Peta Konsep terhadap Keterampilan Menulis Cerpen dan Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan signifikan antara keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa antara yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode konvensional. Analisis deskriptif menunjukkan rata-rata keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia adalah yang paling tinggi, disusul dengan metode peta konsep dan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan dan simultan terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas.

Hasil ini menunjukkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia sangat cocok digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa. Langkah-langkah pembelajaran dan kondisi pembelajaran saat metode peta konsep berbantuan multimedia diterapkan memfasilitasi tumbuhnya hal-hal positif. Dalam penerapan peta konsep, siswa diarahkan untuk membuat hubungan antar konsep atau ide dalam gambar-gambar berhubungan yang tentunya membuat siswa lebih memahami apa yang dikerjakan (Dessy Wiranti et al., 2017; Nopiani et al., 2017). Selain itu, penggunaan multimedia membuat penyampaian materi pelajaran menjadi lebih nyata dan menarik sehingga mampu memudahkan siswa memahami dan mengembangkan pemikirannya sehingga menjadi kreatif (Pratiwi & Wiarta, 2021; Yulianti et al., 2019).

Jika dihubungkan dengan keterampilan menulis maka peta konsep berbantuan multimedia menjadi media siswa untuk mengembangkan pemikiran dan membuat hubungan ide semakin terstruktur. Penelitian sebelumnya menyatakan keterampilan menulis sifatnya produktif dimana siswa dituntut menghasilkan produk berupa tulisan sehingga siswa perlu media untuk menunjukkan hubungan antar ide (Ahman et al., 2019; Susmita, 2022). Di sinilah peran peta konsep untuk membuat ide tulisan lebih terstruktur dan multimedia untuk membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran sehingga banyak ide yang

dihasilkan. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan multimedia membuat siswa lebih aktif dan interaktif sehingga pemikiran siswa menjadi tumbuh dengan baik (Marjuni & Harun, 2019; Muchtar et al., 2021).

Terkait kreativitas, peta konsep menjadi media tumbuhnya kreativitas siswa. Penelitian sebelumnya menyatakan peta konsep memfasilitasi siswa berpikir kreatif karena siswa aktif selama pembelajaran menulis menggali ide dan mengorganisasikannya dan ini tentu membuat siswa mendapatkan pandangan dan wawasan yang baru (Negoro et al., 2018). Hal ini secara otomatis melatih otak berpikir kreatif. Penggunaan multimedia membuat peta konsep lebih menarik dan interaktif sehingga pemikiran yang kreatif juga menjadi tumbuh dengan baik. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa perangkat multimedia dalam pembelajaran baik berupa video atau powerpoint mampu menarik perhatian belajar siswa serta menghasilkan pikiran yang produktif (Fathoni et al., 2021). Pikiran yang produktif ini secara otomatis menunjukkan kreativitas seseorang.

Pengaruh Signifikan Metode Peta Konsep Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Menulis Cerpen

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan signifikan keterampilan menulis cerpen antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode pembelajaran konvensional. Ini dibuktikan dari nilai probabilitas sebesar 0,012 yang ternyata lebih rendah daripada 0,05. Dilihat dari nilai rata-rata, keterampilan menulis cerpen siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia paling tinggi. Ini menunjukkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa.

Menulis cerpen merupakan kegiatan menulis essay. Dalam menulis essay cerpen, ada empat dimensi yang dinilai, yaitu : aspek formal cerpen, unsur intrinsik, keterpaduan unsur dan struktur cerpen dan kesesuaian penggunaan ejaan dan bahasa cerpen. Keempat dimensi itu dapat digabungkan dengan baik dengan peta konsep karena peta konsep memudahkan merencanakan itu (Robbia & Fuadi, 2020; Taufan, 2022). Ketika siswa membuat peta konsep dan mengembangkan tulisan cerpennya, siswa dapat mengkaji dan memperbaiki tulisannya. Ini berarti siswa dalam menulis cerpen dapat menilai dan merevisi tulisannya sehingga akhirnya menghasilkan cerpen yang baik. Selain itu, penggunaan multimedia dalam menulis cerpen dapat menguatkan pengaruh metode peta konsep. Penelitian sebelumnya menyatakan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam belajar (Marjuni & Harun, 2019). Dalam menulis cerpen dengan metode peta konsep, guru dapat menayangkan video terkait peta konsep, cara membuat, menayangkan contoh dan cerita-cerita yang dapat dijadikan cerpen. Hal ini tentu membuat siswa lebih tertarik belajar sehingga lebih memahami cara membuat peta konsep dan mengembangkannya menjadi tulisan yang baik (Maulina et al., 2021; Tanata et al., 2021).

Ada beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menulis teks naratif (Sastrapratedja, 2012). Siswa lebih tertarik dan mudah mempelajari materi bila menggunakan multimedia dalam pembelajaran karena dapat menampilkan video, powerpoint atau yang lain. Terkait penggunaan metode peta konsep dalam menulis, penelitian lain menemukan bahwa peta konsep efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis essay (Negoro et al., 2018). Hal ini karena proses menulis siswa dapat dikontrol oleh penggunaan peta konsep.

Pengaruh Signifikan Metode Peta Konsep Berbantuan Multimedia terhadap Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan signifikan kreativitas antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia, metode peta konsep dan metode pembelajaran konvensional. Ini dibuktikan dari nilai probabilitas sebesar 0,000 yang ternyata lebih rendah daripada 0,05. Dilihat dari nilai rata-rata, kreativitas siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia paling tinggi. Ini menunjukkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Namun, analisis lanjut menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dengan metode peta konsep saja.

Metode peta konsep membantu siswa mengumpulkan ide, menyusun dan mengembangkannya menjadi tulisan. Dari sini, kreativitas siswa berkembang. Penelitian lain menyatakan bahwa metode peta konsep membuat pembelajaran menulis menjadi mudah dan efektif serta menumbuhkan kreativitas (Sudrajat et al., 2019). Ini menunjukkan secara langsung, metode peta konsep menumbuhkan kreativitas siswa. Pandangan ini menguatkan bahwa pembuatan peta konsep secara langsung melatih kreativitas siswa. Hasil uji lanjut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa antara siswa yang belajar dengan metode peta konsep berbantuan multimedia dengan metode peta konsep saja. Ini menegaskan bahwa meskipun metode peta konsep tidak dipadukan dengan teknologi

multimedia, pengaruhnya sama kuat dengan yang diberikan bantuan multimedia (Aini et al., 2018). Ini sangat beralasan karena metode peta konsep sendiri dominan melatih perkembangan kretaitas siswa karena siswa dilatih untuk membuat peta konsep. Di sini, kreativitas siswa benar-benar diperlukan untuk membuat peta konsep (Hidayah, 2019; Wepe et al., 2016).

Dari temuan tersebut maka ada beberapa saran yang dimunculkan kepada beberapa pihak. Pertama, kepada guru Bahasa Indonesia disarankan untuk lebih terbuka menerima pertanyaan dan menuntun siswa membuat peta konsep terutama saat awal diterapkan. Dalam penelitian ditemukan bahwa sebagian besar siswa kesulitan membuat peta konsep di awal. Untuk itu guru harus menuntun siswa membuat peta konsep dengan baik. Kedua, kepada kepala sekolah disarankan untuk memberikan arahan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Ini mengingat masih banyak siswa yang terkendala dengan pemahaman jika hanya mengandalkan buku saja sebagaimedia pembelajaran. Ketiga, peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengkombinasikan variabel lain (model pembelajaran penemuan, inkuiri, motivasi belajar, fasilitas belajar dan sebagainya), sebagai variabel terikat maupun bebas. Selain itu, penelitian lain juga dapat dilakukan pada jenis teks yang berbeda. Dengan demikian didapat pengaruh metode peta konsep berbantuan multimedia dapat diketahui secara luas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan dan simultan terhadap keterampilan menulis cerpen dan kreativitas siswa, metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan dan simultan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa dan metode peta konsep berbantuan multimedia berpengaruh signifikan dan simultan terhadap kreativitas siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahman, Mujiyanto, J., Bharati, Dwi Anggani Linggarnggeraini, Y., & Faridi, A. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 386–389. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpsasca/article/download/313/342>.
- Aini, Z., Ramdani, A., & Raksun, A. (2018). Perbedaan Penguasaan Konsep Konsep Biologi dan kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas X Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan Guided inquiry di MAN 1 Praya. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(1), 19–2. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.466>.
- Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2022). The effect of online learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380–400. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0131>.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52–69. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>.
- Dessy Wiranti, N. P., Suniasih, N. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa. *Journal of Education Technology*, 1(3), 204. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12506>.
- Elshami, W., Taha, M. H., Abuzaid, M., Saravanan, C., Al Kawas, S., & Abdalla, M. E. (2021). Satisfaction with online learning in the new normal: perspective of students and faculty at medical and health sciences colleges. *Medical Education Online*, 26(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2021.1920090>.
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Peran Multimedia Interaktif Bagi Keberhasilan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 147–157. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.33931>.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <http://www.journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awlady.v2i1>.
- Hava, K. (2019). Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL

- education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 958–978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>.
- Hayati, N. (2021). Implikasi Aspek Keterampilan Berbahasa Indonesia Terhadap Linguistik Sinkronis Pada Buku Tematik Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26418/ekha.v3i2.41407>.
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun, S. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.411>.
- Hidayah, S. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Peta Konsep Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 2 Siak Hulu Pada Materi Genetika. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8091>.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Juhji, J. (2017). Upaya Mengatasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Sistem Saraf Melalui Penggunaan Peta Konsep. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(1), 33–39. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V7i1.1200>.
- Khan, F., & Vuopala, E. (2019). Digital competence assessment across generations: A Finnish sample using the digcomp framework. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLDC)*, 10(2), 15–28. <https://www.igi-global.com/article/digital-competence-assessment-across-generations/236671>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Makrifah, D., Sudarti, S., & Subiki, S. (2017). Pembelajaran Fisika Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Peta Konsep di MAN 2 Jember (Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(3), 319–325. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i3.5330>.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194–204. <https://scholar.archive.org/work/ntjcydrqrc7vhytdr5n7es3ha/access/wayback/http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/download/10015/pdf>.
- Maulina, H., Hariana Intiana, S. R., & Safruddin, S. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 482. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.276>.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>.
- Negoro, R. A., Hidayah, H., Rusilowati, A., & Subali, B. (2018). Upaya Membangun Ketrampilan Berpikir Kritis Menggunakan Peta Konsep Untuk Mereduksi Miskonsepsi Fisika. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p45-51>.
- Nopiani, R., Harjono, A., & Hikmawati, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 1 Lingsar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 137–145. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i2.364>.
- Nuraeni, S., Maesaroh, A., & Sumitra, A. (2019). Optimalisasi Keterampilan Berbicara Untuk Meningkatkan Keyakinan Diri Anak Usia Dini Di Tk Baiturrahman Kabupaten Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i4.p166-172>.
- Pandini, I. (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan yang Disempurnakan Pada Karangan Narasi Siswa Kelas XI SMAN 5 MODEL PALU. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 83. <https://core.ac.uk/download/pdf/289713981.pdf>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>.
- Qhadafi, M. R. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Ejaan yang Disempurnakan dalam Teks Negosiasi Siswa SMA Negeri 3 Palu. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 1–21.

- <https://core.ac.uk/download/pdf/289713947.pdf>.
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>.
- Sastrapatedja, M. (2012). Hermeneutika dan Etika Naratif Menurut Paul Ricoeur. *Kanz Philosophia: A Journal for Islamic Philosophy and Mysticism*, 2(2), 247–264. <https://doi.org/10.20871/kpjipm.v2i2.32>.
- Sembiring, R. J. B. (2021). Pemanfaatan Variasi Teknologi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 368–384. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.2.368-384>.
- Simaremare, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bergambar Pada Materi “Teks Percakapan” Pada Siswa Kelas V SD ST. Yoseph Medan. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i2.11771>.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>.
- Sudrajat, Y., Sulistyono, S., & Hindriana, A. F. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Advance Organizer Berbasis Peta Konsep Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Edubiologica: Pendidikan Biologi*, 6(2), 128. <https://doi.org/10.25134/edubiologica.v6i2.2376>.
- Susanto, A., Malik, A., & Mitrayati. (2020). The challenges of learning English as a foreign language among undergraduate students. *Inovish Journal*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.35314/inovish.v5i1.1341>.
- Susmita, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto Berita terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(2), 46–57. <https://doi.org/10.56916/jipi.v1i2.167>.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>.
- Tanata, W., Safruddin, S., & Musaddat, S. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas V SDN 16 Cakranegara. *Primary Education Journal*, 2(2), 128–129. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.399>.
- Taufan, M. Y. (2022). Professional Development of Teachers, Competencies, Educational Facilities and Infrastructure on Teacher Performance and Learning Achievement of High School Students in Makassar City. *Golden Ratio of Social Science and Education*, 2(1), 24–38. <https://doi.org/10.52970/grsse.v2i1.168>.
- Wepe, S., Suratno, S., & Wahono, B. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Artikulasi dengan Peta Konsep terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA-Biologi Siswa (Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPN 11 Jember Tahun Pelajaran 2015/2016). *Jurnal Edukasi*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3523>.
- Yıldırım, S. (2016). Infographics for educational purposes: Their structure, properties and reader approaches. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(3), 98–110. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1106376>.
- Yulianti, S., Nuraeni, S., & Parmawati, A. (2019). Improving Students' Writing Skill Using Brainwriting Strategy. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(5), 714. <https://doi.org/10.22460/project.v2i5.p714-721>.
- Yustiani, R., & Yunanto, R. (2017). Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 6(2), 43–48. <https://doi.org/10.34010/KOMPUTA.V6I2.2476>.