

EKSPERIMEN PENGGUNAAN AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA DI SMK SHIROTHUL FUQOHA
Ahmad Thoriqin Nuril Hidayah

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNISMA)

Email: thoriqinuril@gmail.com

Abstrak: Menulis merupakan kegiatan memberikan informasi, pengetahuan, dan karya dalam bentuk tulisan. Tulisan sendiri merupakan bentuk bahasa sekunder yang harus dipelajari karena dalam kehidupan sehari-hari informasi yang kita peroleh tidak selalu berasal dari lisan. Selain itu banyak pesan-pesan yang disampaikan secara tersirat melalui tulisan sehingga menulis dan membaca memiliki hubungan yang tidak terpisahkan. Salah satu kegiatan menulis yaitu menulis sebuah teks cerita. Kemampuan menulis teks cerita merupakan kompetensi yang penting dimiliki oleh siswa menengah atas. Dalam menulis teks cerita siswa harus mampu melibatkan kemampuan berbahasa dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Untuk mendapatkan kemampuan tersebut perlu adanya proses pembelajaran. Dewasa ini sudah banyak instrument yang mampu membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di era *education 4.0* sekarang sangat erat hubungannya dengan AI (*artificial intelligence*) dimana teknologi ini mampu merespon pertanyaan yang diberikan kedalam bentuk teks. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan chatGPT (AI) dalam menulis teks cerita siswa. Untuk mengetahui hal tersebut dilakukan eksperimen penggunaan chatGPT (AI) dalam pembelajaran menulis teks cerita di SMK Shirhothul Fuqoha. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen menggunakan desain eksperimen kontrol. Dalam desain ini, dua kelompok akan dibentuk secara terpisah yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan chatGPT (AI), dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen akan diberikan *pre-test*, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran chatGPT (AI) dan setelah itu diberikan *post-test*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan chatGPT (AI) melainkan dengan pembelajaran konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang dipilih secara

acak dari populasi, dengan masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) terdiri dari 15 siswa. Instrument penelitian yang digunakan yaitu instrument tes, adapun tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji t untuk mengetahui hubungan variabel terikat yaitu kemampuan menulis teks cerita terhadap variabel bebas yaitu penggunaan chatGPT (AI) dalam pembelajaran menulis teks cerita.

Kata Kunci: Menulis, Teks Cerita, AI, Eksperimen

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis teks cerita merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa di sekolah menengah atas. Menulis cerita tidak hanya melibatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyusun cerita yang baik. Menurut Graham & Perin (2007) Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya motivasi, minimnya bimbingan dalam proses menulis, serta keterbatasan dalam akses terhadap sumber belajar yang inovatif.

Proses pembelajaran membutuhkan suatu media pembelajaran untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa. Hal ini memungkinkan para siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran ialah segala bentuk alat-alat ataupun instrumen yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk tujuan membantu kelancaran dan juga memudahkan proses belajar mengajar. Menurut Yusri (2020:813) suatu media pembelajaran ialah alat dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk merangsang daya pikir, perasaan emosional dan juga kemampuan atau keterampilan belajar serta dapat memperlancar dan juga mempermudah proses belajar dan juga pembelajaran.

Untuk dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang bernilai efektif dan juga efisien, guru haruslah memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan seperti penggunaan media yang menarik perhatian pada saat menjelaskan materi ajar

kepada peserta didik. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, sebagai seorang guru diharapkan memperhatikan karakter individu para siswa, memanfaatkan dan juga mengimplementasikan metode-metode mengajar yang bervariasi, dan juga menggunakan bahan ajar yang unik. Tentunya, salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan proses belajar yang optimal ialah dengan penggunaan website yang menyenangkan yaitu media kecerdasan buatan.

Menulis cerita adalah keterampilan menulis yang sudah ada dan juga dimulai dari tingkat dasar, dan juga memungkinkan siswa untuk mengungkapkan perasaan dan juga pikirannya kepada orang lain melalui kegiatan menulis cerita. Guru memiliki Perannya yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa akan kurang aktif, dan juga siswa yang sedang belajar menulis cerita menjadi bosan, dan juga pekerjaan yang dilakukan menjadi tidak produktif jika guru tidak kreatif dalam memilih media pembelajaran.

Di bulan November 2022 lalu, sebuah laboratorium riset kecerdasan buatan (AI/Artificial Intelligence) bernama OpenAIdi Amerika Serikat telah merilis aplikasi chatbot yang dinamakan chatGPT (openai.com, 2022). Mesin ini merupakan teknologi pemroses bahasa alami (natural language processing/NLP) yang mampu merespons pertanyaan manusia dalam bentuk teks (disebut sebagai prompt) yang diketikkan pada aplikasi tersebut. Yang membuat banyak pihak terkesan adalah jawaban yang diberikan oleh chatGPT terlihat terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya koheren dan akurasi cukup baik serta mampu mengingat percakapan-percakapan sebelumnya. Bahkan dengan menggunakan teknik prompt yang tepat, dapat dihasilkan sebuah artikel ilmiah bahkan buku dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan cara konvensional. Kehadiran teknologi chatGPT membuka peluang untuk memanfaatkan chatbot (AI) ini bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pengembangan kompetensi (skills) peserta didik yang diperlukan di abad ke-21. Terdapat enam kompetensi yang perlu mereka miliki di Era Education 4.0, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas ditambah dengan dua kompetensi pendukung lainnya, yakni pendidikan karakter dan

kewarganegaraan. Keenam kompetensi tersebut menurut hemat penulis dapat diasah dan dikembangkan, salah satunya lewat meningkatkan keterampilan menulis, ditengarai mahasiswa masih lemah dalam menulis. Kegiatan menulis yang didahului dengan membaca masih menakutkan bagi sebagian mahasiswa.

Berdasarkan pemikiran inilah penulis bereksperimen dengan chatGPT untuk menunjukkan bahwa tulisan yang dihasilkan oleh chatGPT dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik dalam menulis sekaligus meningkatkan kemampuan menulisnya. chatGPT di era Revolusi Industri 5.0 saat ini tentu begitu memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. chatGPT (Generative Pre-training Transformer) atau yang awam dikenal sebagai AI (Artificial Intelligence) merupakan kecerdasan buatan memakai format percakapan yang secara awam manusia bisa mengajukan pertanyaan kepada tools sejenis AI yang secara otomatis akan memperoleh jawaban dalam waktu yang singkat. Dapat disimpulkan bahwa chatGPT ini cara kerjanya dengan mengumpulkan berbagai informasi dari jurnal-jurnal, artikel, koran yang sudah pernah dimuat di internet lalu chatGPT menyerap itu semua sehingga ketika ada seseorang atau user yang mencari informasi mengenai hal yang ingin diketahuinya maka chatGPT akan menyimpulkan jawaban berdasarkan informasi yang telah dikumpulkannya dalam waktu yang ringkas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain eksperimen kontrol. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan chatGPT dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita siswa di SMK Shirothul Fuqoha. Dalam desain ini, dua kelompok akan dibentuk secara terpisah yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan chatGPT, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini dirancang untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok ini setelah intervensi dilakukan.

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan prosedur pelaksanaan penelitian yang meliputi pengumpulan data dan pengolahan data yang telah

ditentukan. Sesuai dengan tujuan dan masalah penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kontrol acak. Dengan demikian untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran eksperimen dengan menggunakan chatGPT mempengaruhi hasil belajar menulis teks cerita pada pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia, dengan cara menganalisis perolehan nilai peserta didik antara kelompok yang diberi perlakuan eksperimen dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan eksperimen. Sehingga dalam peneliti menggunakan desain *control group pre-test post-test* maka peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan *pre-test*, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran chatGPT dan setelah itu diberikan *post-test*. Demikian pula kelompok kontrol akan diberikan *pre-test* dan *post-test*, perbedaan pada kelas kontrol ini yaitu tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan chatGPT melainkan dengan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di salah satu SMK Shirothul Fuqoha. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang dipilih secara acak dari populasi, dengan masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) terdiri dari 15 siswa. Sedangkan Sampel adalah subjek yang mewakili dari populasi yang akan diteliti dimana menurut Arikunto (2010:94), bila populasi kurang dari 100 maka populasi bisa dijadikan sampel seluruhnya yang berarti sampel penuh. Pada penelitian ini peneliti menjadikan seluruh populasi menjadi sampel yang berjumlah 30 orang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument tes. Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas (pertanyaan yang harus dijawab) atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan). Adapun tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Tujuan pemberian tes adalah untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada materi teks menulis cerita. Tes diberikan pada awal dan akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari hasil belajar siswa tentang materi menulis teks cerita. Tes dalam penelitian ini berupa soal

berbentuk perintah untuk menulis teks cerita dinilai menggunakan rubrik penilaian.

Prosedur pengumpulan data meliputi beberapa tahap yaitu tahap awal untuk pengumpulan data adalah dengan mempersiapkan pengaturan pengaturan chatGPT untuk sesi pembelajaran. Tahap kedua yaitu pelaksanaan Implementasi intervensi pada kelompok eksperimen selama periode waktu tertentu, dengan memastikan konsistensi dalam penyampaian materi dan penggunaan teknologi. Tahap Ketiga Pengumpulan Data yaitu Pelaksanaan pretest sebelum intervensi, penerapan intervensi dengan penggunaan chatGPT, dan *posttest* setelah intervensi di kedua kelompok.

Analisis data dalam penelitian ini digunakan beberapa metode karena data yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu berupa angka. Berdasarkan cara berfikir deskriptif kuantitatif maka Penulis akan mengambil data-data angka, kemudian mengumpulkan data yang telah ada, selanjutnya dilakukan analisis data sesudah data terkumpul. Setelah data terkumpul dari lapangan, maka data tersebut akan diolah dan dianalisa dengan menggunakan rumus statistik. Dalam menganalisis data 30 tersebut maka peneliti menganalisis data dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Setelah diketahui hasil dari uji tersebut maka peneliti melakukan uji analisis data dengan menggunakan uji-t (*t-test*) untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa dari dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap tes memunculkan hasil yang berbeda. Artinya bahwa pengetahuan siswa antara *pre-test* dan *post-test* terlihat berbeda baik dari kelas kontrol maupun eksperimen yang dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa. Perbedaan ini jelas terjadi karena tentu pengetahuan seorang siswa akan bertambah setelah diberikan materi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan disekolah SMK Shirhotul Fuqoha pada tanggal 08 bulan Januari tahun 2024 peneliti melakukan pretest secara acak untuk siswa kelas 10 pada jumlah 30 siswa tanpa melihat nilai nilai siswa peneliti melakukan tes secara acak ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menulis. Peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menulis sebuah cerita sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Setelah pemeberian tes tersebut, peneliti mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks cerita kemudian peneliti memberi intruksi kepada siswa untuk menjadi dua kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen berjumlah 15 yang kedua kelas kontrol yang berjumlah 15.

Peneliti mengajak kelas eksperimen untuk memasuki lab komputer didampingi oleh guru pamong peneliti memeberikan materui tentang struktur cerita dan ciri ciri kebahasaanya kepada siswa diantaranya orientasi. Oreientasi adalah pengenalan latar belakang tokoh dan watu tentang sebuah cerita. Kedua yaitu komplikasi. Komplikasi adalah rangkaian peristiwa atau sebab akibat yang menjadi penentu sebuah cerita. Ketiga yaitu konflik, konflik adalah puncak permasalahan dari sebuah cerita. Keempat adalah evaluasi. Evaluasi adalah konflik yang akan berujung pada akhir cerita. Terakahir adalah resolusi, resolusi adalah puncak dari sebuah cerita.

Pertemuan kedua dikelas ekperimen peneliti memberikan tentang ChatGPT diantaranya adalah membukan *website* dengan alamat <https://openai.com/chatgpt/> setelah itu siswa diprintahkan membuat akun agar dapat login di aplikasi sebelum siswa menulis pada aplikasi ChatGPT setelah itu peneliti memberikan cara untuk siswa login diaplikasi ChatGPT, peneliti memberikan intruksi kepada siswa untuk menentukan topik yang akan dibuat dan setelah itu siswa memerintahkan pada aplikasi ChatGPT tersebut.

Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan posttest dikelas eksperimen berupa soal “Tulislah sebuah cerita pendek yang harus memiliki 300 kata dan mencakup unsur - unsur carita seperti pengenalan, konflik dan penyelesaian. Gambar soal *posttest* (Gambar seorang anak yang menemukan sebuah buku ajaib dibawah pohon besar).

Penelitian selanjutnya dilakukan pada tanggal 11 bula januari tahun 2024 peneliti melakukan pretest secara acak untuk siswa kelas 10. Peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menulis sebuah cerita sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Setelah pemeberian tes tersebut, peneliti mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks cerita kemudian peneliti memberi intruksi kepada siswa kelas kontrol melakukan pembelajaran dikelas kontrol seperti biasa pertama peneliti memeberikan materi tentang struktur cerita dan ciri ciri kebahasaanya kepada siswa diantaranya orientasi. Orientasi adalah pengenalan latar belakang tokoh dan watu tentang sebuah cerita. Kedua yaitu komplikasi. Komplikasi adalah rangkaian peristiwa atau sebab akibat yang menmjadi penentu sebuah cerita. Ketiga yaitu konflik, konflik adalah puncak dari sebuah permasalahan dari sebuah cerita. Keempat yaitu evaluasi, evaluasi adalah konflik yang akan berujung pada akhir cerita. Kelima adalah resolusai, resolusi adalah puncak dari sebuah cerita.

Pertemuan kedua peneliti melakukan pemnbelajaran seperti biasa yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Peneliti memberikan umpan balik dari pertemuan pertama untuk kemudian dilanjutkan dengan menulis cerita penelit memberikan intruksi kepadan siswa untuk menentukan topik dan judul pada bagian orientasi setelah itu siswa diajak membangun sebuah cerita siswa ditentukan untuk memilih tokoh , karakter dan wataknya. Siswa diminta untuk membuat permasalahan yang menjadi puncak konflik dalam sebuah cerita, setelah ketiganya selesai peneliti meminta siswa untuk membuat alur cerita menuju akhir cerita siswa harus memberikan sebab akibat dan alasan yang membuat cerita itu akan selesai. Yang terakhir siswa harus mengakhiri cerita itu dengan penutupan yang epik dan membuat pembaca merasa lega telah membaca cerita itu.

Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan posttest dikelas eksperimen berupa soal “Tulislah sebuah cerita pendek yang harus memiliki 300 kata dan mencakup unsur - unsur carita seperti pengenalan, konflik dan penyelesaian. gambar *postest* (Gambar seorang anak yang menemukan sebuah buku ajaib dibawah pohon besar)

Dari hasil penelitian ini dapat kita lihat bahwa sebelum proses pembelajaran peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok tersebut. Dari *pre-test* yang telah dilakukan maka diketahui rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 51,3. Untuk rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol yaitu 52,3. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat menjadi 77 setelah dilakukan *post-test*. Untuk kelas kontrol meningkat menjadi 58,3. Karena proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda.

Pada kelas kontrol pembelajaran lebih terpusat pada materi. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa, dimana pada kelas eksperimen siswa diberikan materi penggunaan ChatGPT. Setelah kedua kelas tersebut melaksanakan proses pembelajaran dengan proses yang berbeda maka terlihat perbedaan yang signifikan pada *post-test* yang diberikan.

Berdasarkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam penggunaan ChatGPT. Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan SPSS 20 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$.

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran AI dan tampak Nilai p (sig.(2-tailed)) adalah $0,001 < 0,05$ berarti hasil penggunaan ChatGPT lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa studi sebelumnya telah menemukan bahwa teknologi seperti chatbot dan platform pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan tersebut dengan

menunjukkan bahwa ChatGPT, sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi, dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis siswa.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa eksperimen penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran menulis teks cerita berpengaruh terhadap belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu dengan taraf signifikansi 0.05 maka diperoleh nilai $T_{hitung} = 5.606$ lebih besar dari $T_{tabel} = 1.447$. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan post-test kelas eksperimen yang menggunakan ChatGPT dapat diketahui nilai rata-rata 77 yang menunjukkan nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 58,3. Peningkatan tersebut terjadi karena dengan menggunakan ChatGPT siswa menjadi lebih antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini siswa tidak hanya menjadikan mereka aktif, berfikir kritis namun juga melatih kreatif antar siswa. Hal tersebut tentu akan menjadikan pembelajaran lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran menulis teks cerita di SMK Shirothul Fuqoha, Malang. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis teks cerita siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor *posttest* yang signifikan dibandingkan dengan skor *pretest*. Dengan demikian pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara eksperimen penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran menulis di SMK Shirothul Fuqoha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Dr. H. Abdul Rani, M. Pd. dan Dr. Moh. Badri, M.pd. selaku pembimbing, serta kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arboleda, Cora R. 1981. *Communications Research*. Manila: CFA.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Revisi. Yogyakarta: Rienika Cipta, 2010.
- Aswan, dkk. 2021. "Perbandingan Pronomina Persona Bahasa Indonesia dengan Bahasa Malaysia: Tinjauan Semantis". *Jurnal Diksi*, 29(2), 195–204.
- A. Widyamartaya. 1990. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Azwardi. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Batlawi, Nursia dan Firman Hamid. 2022. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate". *Jurnal JBES: Journal of Biology Education and Science*, 2(2), 128–134.
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fathurrahman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Arr Ruzz Media, 2015.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). *Writing next: Effective strategies to improve writing of adolescents in middle and high schools*. Alliance for Excellent Education.
- Henry Guntur Tarigan. 1982. *Menulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Isaac, Stephen, and Willim B. Michael. 1977. *Handbook in Research and Evaluations*. San Diego, California: Ediths Publisher.
- Isah Cahyani dan Iyos Ana Rosmana. 2006. *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Jalaluddin Rakhmat. 1990. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Johnson, A., McElroy, M., & Napper, V. (2016). *The use of storyjumper to improve literacy in the elementary school*. Journal of Educational Technology Systems, 45(1), 71-84.

Kendari Kota Kendari”. *Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 176–185.

Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.

Kerlinger, Fred. 1973. *Foundations of Behavioral Research (2nd Edition)* Holt, Rinehart and Winston.

Plutcik, Robert. 1988. *Dasar-Dasar Penelitian Eksperimen*. Surabaya: Usaha Nasional.

Pembimbing I



Dr. H. Abdul Rani M. Pd.
NIDN. 11100729632627